VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Валерий Шикшин 4 дан

Заслуженный тренер России

ТЕОРИЯ
И
ПРАКТИКА
ФОРМ

Казань 2003

Предисловие

Об Деткове И.С, 6 дан Иван Детков родился в 1960 году в Екатеринбурге. Программист, работает в Центре социальнмх проблем республики Татарстан. Будучи студентом в 1980 году познакомился с игрой Го, 1 дан получил 1983 году, бдан - в 1986 году. Чемпион Европы в составе сборной СССР 1990 года, Чемпион России 1985, 1988 годов, Чемпион СССР 1990 года, победитель турниров серии

Гран-При, неоднократньм участник чемпионатов мира, серебренньій призер чемпионата мира по рэнго 1993 года. С 1995

года живет и работает в США.

Содержание

Введение……

Глава I. Классификация и назначение формы……2

#1. Хорошие

формы……

#2. Плохие формы……

#3. Задачи……

Глава II. Атака форм ……

#1. Атака слабостей хороших форм……..15

#2. Атака плохих форм……

#3. Атака точек разрезания……

#4. Задачи……

Глава III Решение тэсудзи с использованием форм …….

#1. Методология решения тэсудзи……

#2. Сзнтэ-ходы на службе тесудзи……

#3. Задачи……

Глава IV. Другие формы середины игры ……

#1. Ацуми-формы……

#2. Сабаки-формы……

#3. Сэмиай-формы……

#4. Задачи……

.

Глава V. Формы в действии

……

Введение

Форма является одной из основных понятий Го. Все взаимосвязи между выставленными на доску камнями осуществляются через форму. Если форма хорошая, то взаимосвязи между камнями нельзя разрушать, то єсть нельзя проникнуть в территорию или взять в плен камни. Если форма плохая, то можно разрушить взаимосвяаи между камнями и

тем самым нанести невосполнимый урон.
В этой книге автор будет рассматривать только формы середины игры, то єсть формы, связанные с борьбой, ацуми-формы, сабаки-формы, сэмиай-формы, формы, связанные с соединением камней и т.д. Особых знаний по теории Го при чтении этой книги не требуется. Важно отметить, чтобы у читателя на основе классификации форм сложился ассоциативный образ, хотя бы наиболее важных форм: «цапля», «тигр», «бамба»,

«кукла» и т.д. Хочется отметить, что чувство формы должно воспитываться у детей с раннего возраста, и что образ формы должен ассоциироваться в мыслях читателей и детей с названием этой формы. Это позволит читателю строить хорошие формы и атаковать плохие формы противника на уровне подсознания. Почему это важно? Потому, что хорошие формы невозможно атаковать, так как против нее практически нет сенте ходов на ухудшение формы и против нее не проведешь тэсудзи. Хорошая

форма игнорирует атакующий ход, если это ацуми-форма, либо легко построит глаза, если это сабаки-форма, либо легко выиграет самэай, если у нее много степеней.

Книга рассчитана на самый широкий круг читателей от тридцатого кю до первого дана. Автор верит, что прочитав эту книгу читатель всегда будет строить только красивые формы и с удовольстнием атаковать плохие формы противника.

Автор выражает благодарность вице-президенту РФГ главному редактору «Игра Го России» Е.Панюкову за

неоценимую помощь в создании, редактировании и публикации этой книги. Особенно, автор выражает благодарность И.Деткову, 6 дан, за ценные советы и замечания по рецензированию этой книги.

Глава 1. Классификация и назначение форм

1 Хорошие формы

Хорошими считаются формы, которые могут лепсо построить глаза, либо которые имеют много

дамэ, Большинство форм, рассматриваемых в этой книге, как и даесэки, являются результатом многовековой истории Го, Под воздействием времени отшлифовывались формы, которые наиболее эффективно отражали взаимосвязи между камнями. Не все эти формы имеют название, поэтому одной из целей этой книги является классификация и определение каждой формы с тем, чтобы с названием формы представлять образ этой формы.

Чем же примечательны хорошие формы?

* Хорошие формы нельзя атаковать.

Почему?
 - во-первых, если форма плотная, то есть у нее много степеней, то она может игнорировать один или несколько атакующих ходов в

окрестности этой формы;

- во-вторых, если форма легкая, то при атаке она легко построит себе глаза;
- в-третьих, при сэмэай у хорошей формы больше шансов на победу;
* Против хорошей фермы либо вовсе нет сэнтэ-ходов, либо нет сэнтэ-ходов на ухудшение формы;
* Потратив ход на создание хорошей формы, практически, до

конца, партии можно забыть о ней;
* С хорошими формами во время борьбы везение, как правило, будет на вашей стороне;
* С хорошими формами ко-борьба будет благоприятней для вас.

Формы соединения

Существует шесть базовых форм соединения между камнями. Это

косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и ннккен-тоби. Все остальные являются комбинацией этих базовых

форм.

Прочные формы соединения

Это - коби и косуми. Прочными они называются потому, что не имеют слабостей, На Д,1 и Д.2 приведены примеры ноби и косуми соответственно.

Д.1 Черные камни и белые камни, отмеченные треугольником, соединены между собой при помощи ноби. Стена, образованная из черных камней не имеет слабостей. Каждый черный камень невозможно разрезать, то есть отделить друг от друга, Их

можно только съесть целиком.

Д.2. Черные камни @ соединены между собой при помощи косуми (диагональный ход). Косуми нельзя разрезать, так как точки А и В - миаи. Если белые играют А, то черные - В и наоборот. Однако при ко-борьбе белые могут, сделав два хода подряд, в А и В, разъединить мерные камни.

* *Основным назначением ноби*

является;

- построение плотной стены без изъянов, то есть плотности;

- прочное соединение своих камней

2

* *Основным назначением косуми*

является;

- поднятие позиции на одну линию выше, например, на Д.2 с третьей линии на четвертую;
- прочное соединение своих камней, например, при уменьшении территории противника.

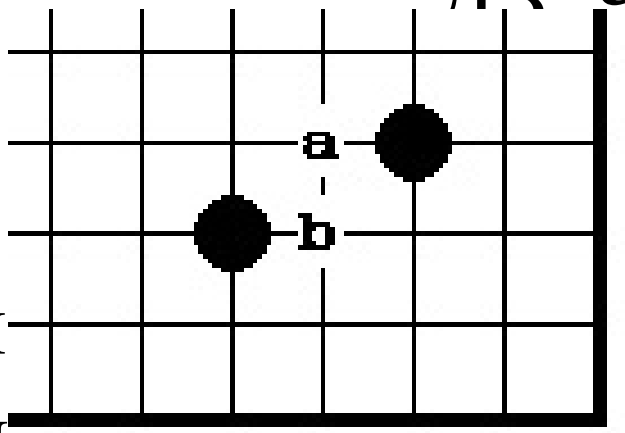
* Ноби и косуми находят широкое применение в середине игры,

Коневые формы соединения

Это - кайма и огэйма. Кэйма - это ход малым конем, как на Д.3. Огэйма

- это ход большим конем, как на Д.6

Д3. Черные камни



нены между

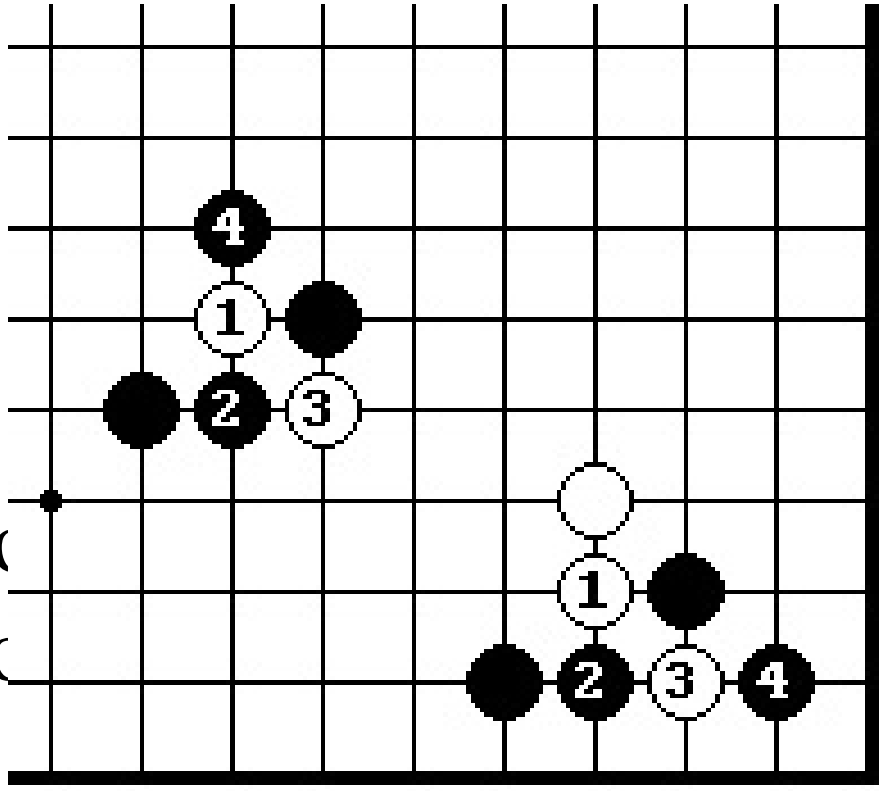
і при помощи

кэй и "В" называются

поя с кэймы является

слабостью данного вида соединения. Если белые играют "А", то черные должны сыграть "В" и наоборот. Для середины игры важную роль играет дальний пояс кэймы, то есть дальний от силы белых пояс.

На Д.4- - это, пункт 1.Кэйма со второй линии на третью не имеет слабостей, так как ее невозможно разрезать, как показано на следующей диа.



пустой кэйму

ожно

ть и в центре

черные легко

лый камень

в сите.

* *Основным назначением кэймы*

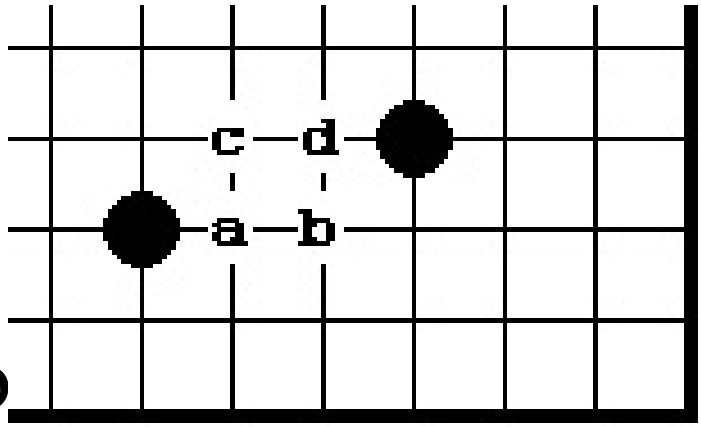
является:

- Атака слабой группы противника. Атака с помощью кэймы позволяет гнать противника в заданном направлении (в

направлении наклона кэймы).

- В фусэки кэйма применяется для огораживания угла с помощью

симари, как показано на Д,3.



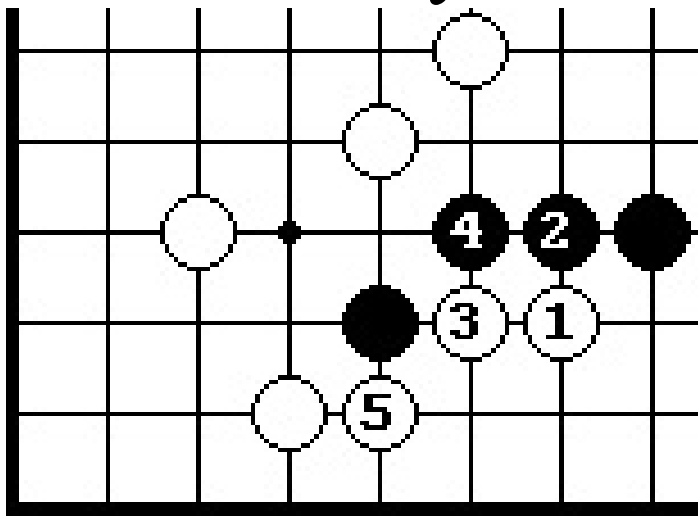
Черные камни
нены между
с помощью
"В", С и "Д"

огэ

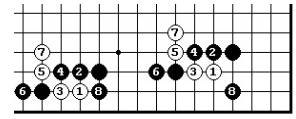
являются поясами огэймы. Для середины игры важную роль играют только два дальних пояса

огэймы.

На Д. 7 - это пункты 1 и 3. со



Д 7



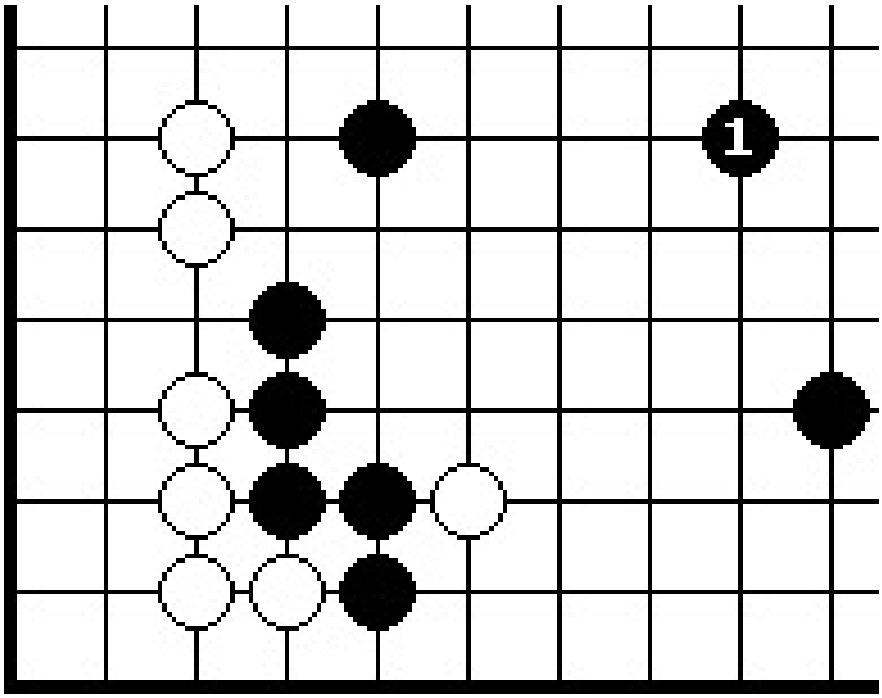
Д 8

третью линию и с третьей на четвертую линию не имеет слабостей, то есть эту форму невозможно

разрезать, как можно вилеть на Д. 8.

* *Ос*

огэйм



D 9

- в фусэки огэйма используется для огораживания угла помощью симари, как

показано на Д. 6.

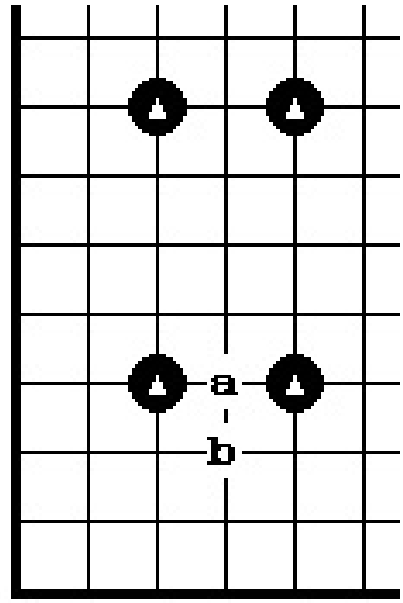
- Огэйма и, особенно, кэйма, находят широкое применение середине игры.

Прыжковые формы соединения

Это - иккен-тоби и никкен-тоби. Иккэн-тоби - это прыжок через один пункт, как показано на Д. 10.

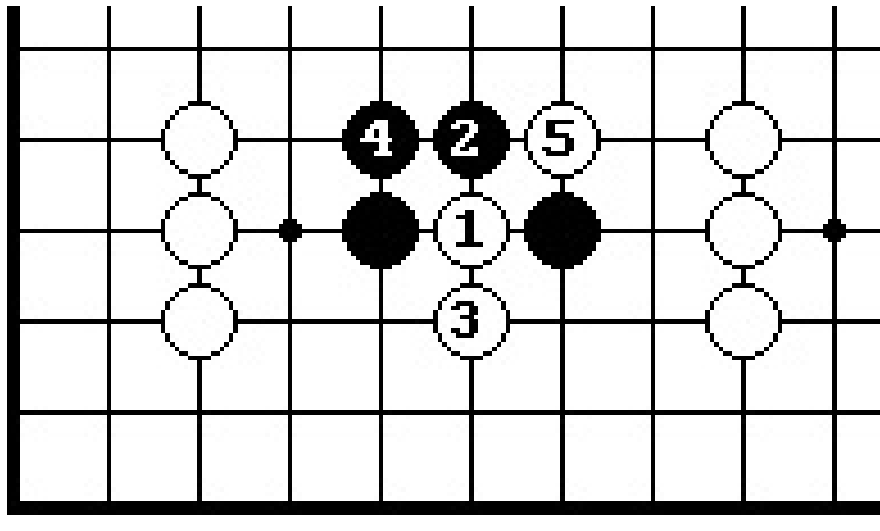
Никкен-тоби - это прыжок через два пункта, как показано на Д, 14.

Д. 10. Черные камни @ соединены



между собой при помощ
тоби. Пункт "А" является
слабостью иккен-тоби. Если белые
играют в "В", то черные должны
соединиться в "А".

4



Здесь сл ден р ьзования ли нет поблизости силы противника, то разрезать иккэн-тоби очень трудно. Поэтому этот вид соединения имеет очень много применений.

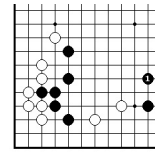
* *Основными назначениями иккен-тоби* являются:

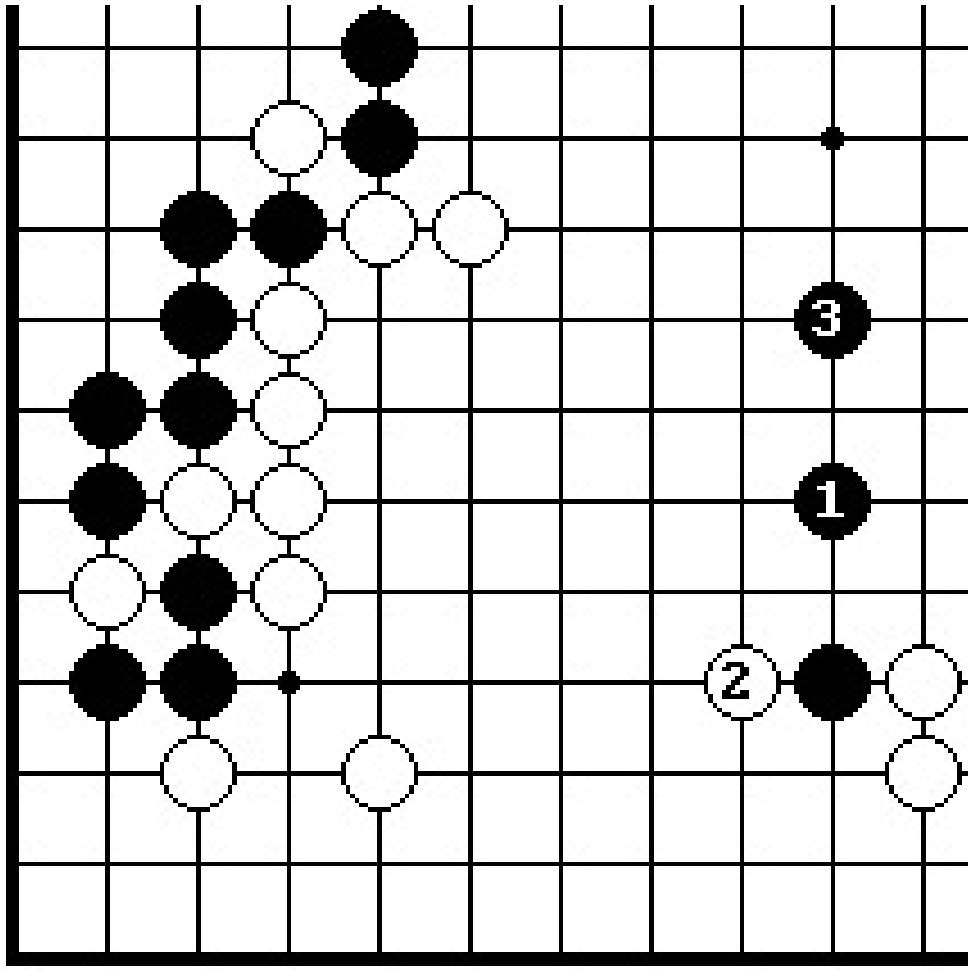
- формирование мойо, как показано на Д. 10;

- убегание из мойо противника, как показано на Д. 12;

- атака слабой группы противника, как показано на Д. 13;

- в фусэки иккэн-тоби применяются для ограждения территории иугла с помощью симари.



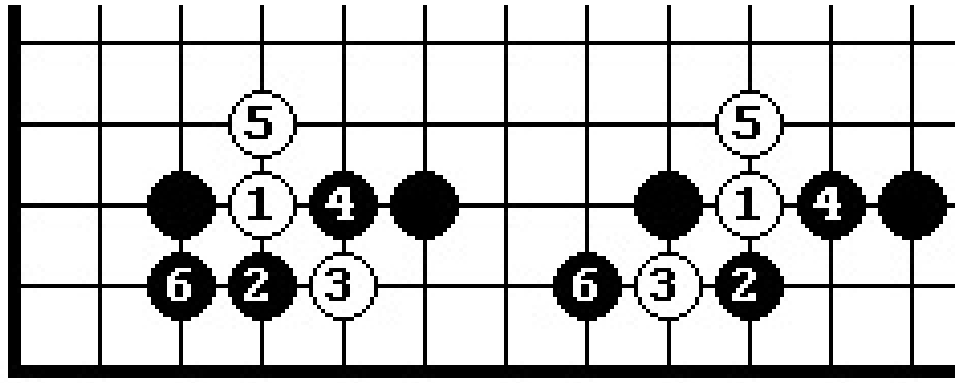


рные
вязаны
обой с
ты «А»
пом
и «]
никкен-тоби.

D 12

Д.15. Здесь показано, что никкен-тоби по третьей линии нельзя

разрезать. Это важное свойство никкен-тоби нашло широкое применение в фусэки и в середине игры.



D 15

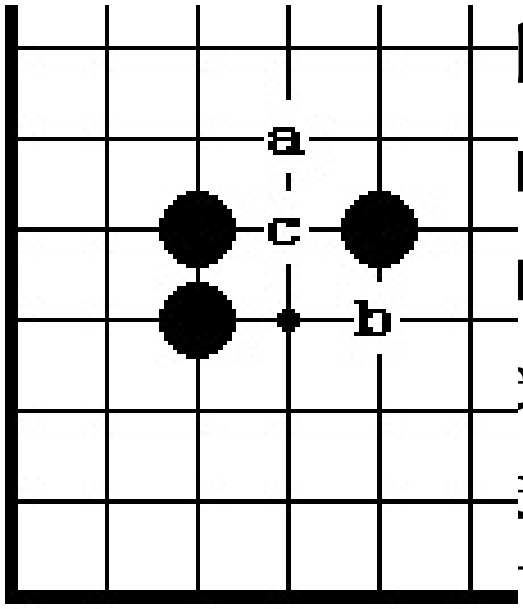
** Считается, что группа имеет базу _ то есть легко может построить два глаза), если ей удастся построить никкен-тоби по третьей линии . Других*

применении у никэн-тоби.
практически
нет.

Далее, мы рассмотрим формы, которые являются комбинацией базовых форм соединения, и которые в самостоятельном виде встречаются пости в каждой партии.

5
Прыжок от

стенки



16. Здесь казан ыжок от енки. Это ень прочный вид с Пункты "А" и "В" - миаи. Если белые играют А, то черные в "В" и наоборот. На ход белых в "А" нельзя черным играть в "С", так как они получают плохую форму. *

Прыжок через один пункт, от стенки их двух камней применяется, когда нужно бороться в районе, в

котором очень силен противник. Играя подобным образом, можно надежно страховать себя от любых разрезаний.

Д. 17. Если на Д.6 белые сыграют в "А", а черные добавят камень в «В», то полученная форма черных из четырех камней называется бамба. Это очень прочный вид соединения. Бамба является фундаментальной формой середины игры. Эта форма применяется тогда, когда необходимо надежно защититься.

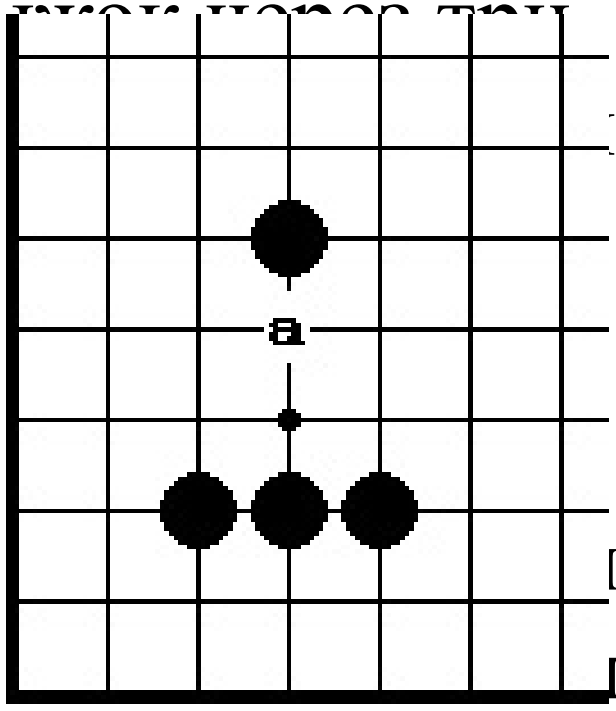
*

Заметим, что если белые сделают

двойное разрезание на бамбу, как показано на этой диаграмме, то белые получат плохую форму, так как их камни работают не

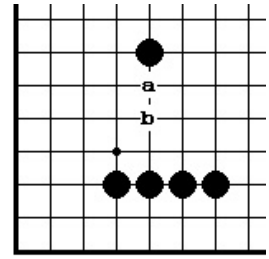
эффективно.

Прыжок через два пункта от стенки из трех камней на Д. 18 и пр



пу з четырех камней применяется в се основном, для уб Реже применяетс я базы на стороне. дом сила белых, то они могут попытаться

разрезать эти формы в пунктах "А" на Д.18 и в пунктах "А" и "В" на Д.19, на пустой доске - это не разрезаемые формы.



Д.18 Д.19

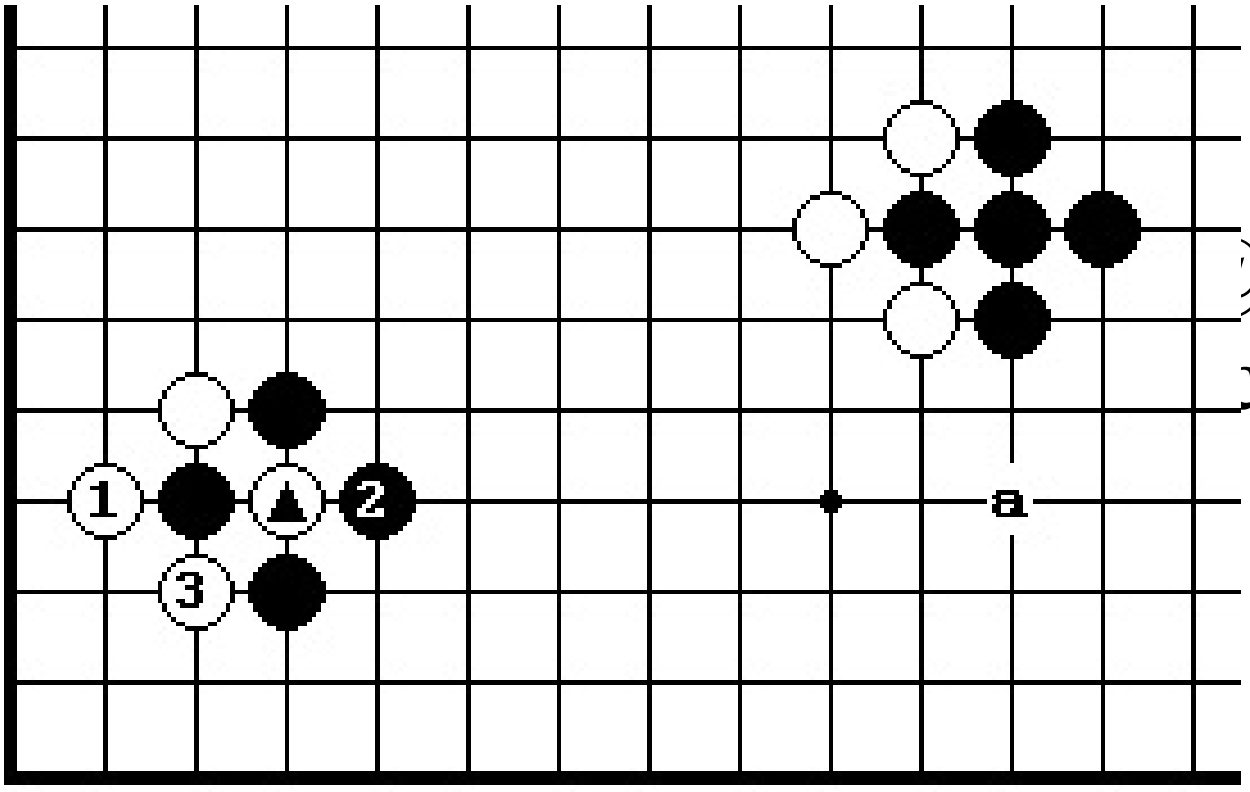
Поннучные формы

Поннучные формы - это формы без слабостей или фундаментальные формы. Эти формы относятся к той категории форм, о которых можно не беспокоиться до конца партии, особенно, если они находятся в центре.

Д-20. Форма, образованная от снятия одного камня, называется поннуки. У нее нет слабостей. Это

фундаментальная форма середины игры.

6



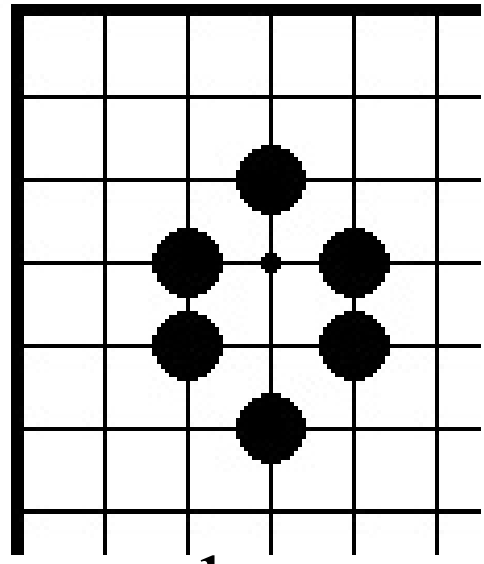
ся в

сы

белый камень ходом 2, образуя поннуки. Если черные сыграют в 3,

то получится форма со слабостью. Белые могут камнем убежать в 2. Далее белые дают атари в 3 и черным лучше закрыться, образуя форму, показанную в секторе “а”.

Это тоже хорошая форма. Она "медуза".



Д. 22. Форм образованна двух камней, называется черепахи". Это очень мощная форма. Получив ее, можно до конца партии не бояться за нее.

Плотные формы

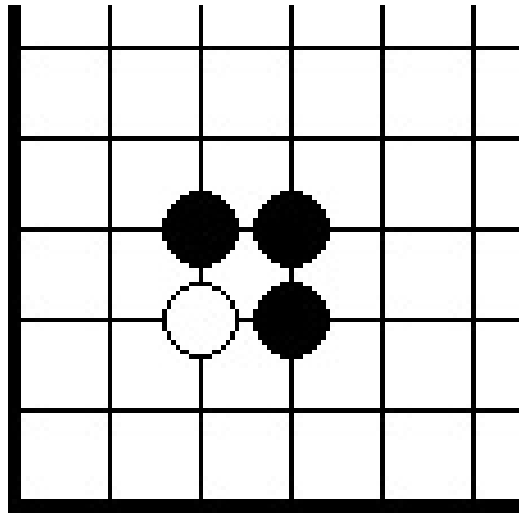
На диаграммах 23, 24, 25 представлены плотные формы. Они называются соответственно “треугольник”, “скобка” и “ стена”.

Это формы без слабостей.

Их нельзя разрезать. Их можно только съесть целиком. Они обладают тем свойством, что против них нет сентэ-ходов. Более того, их

нельзя атаковать, то есть можно

практически без ущерба для себя пропустить вблизи этих форм один



о ходов.

Д.23

Д.24

Д.25

Поэтому, основным назначением этих форм является:

- атака, то есть нужно атаковать слабую группу противника, гоня ее на

эти плотные формы
- построение мое или
территориального образования
Плотные формы являются фундаментальной формой середины

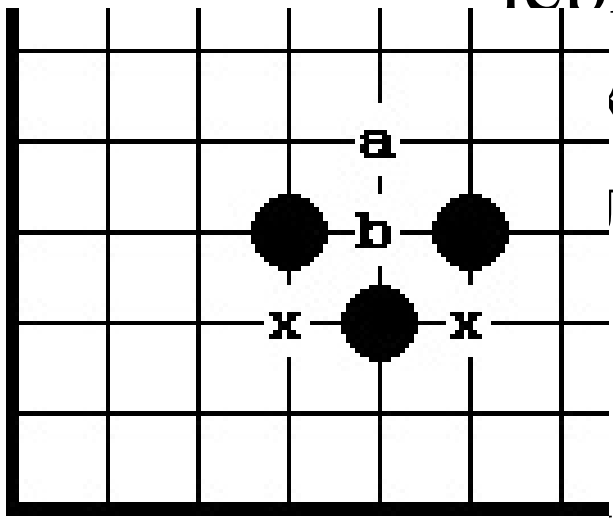
игры.

Формы домашних животных

Д.26. Здесь показана форма, которая называется "кошка". Это - фундаментальная

форма середины игры. Пункт "А" - критический. Если

черные сыграют в "А",
то ки, то есть форму
бе ли белые сыграют в
сл то черным нельзя
и как они получают
п ва "пустых
треугольника". Однако, если хотя бы
в одном из пунктов «х» стоит
белый камень, то черные могут
соединиться в “В”.

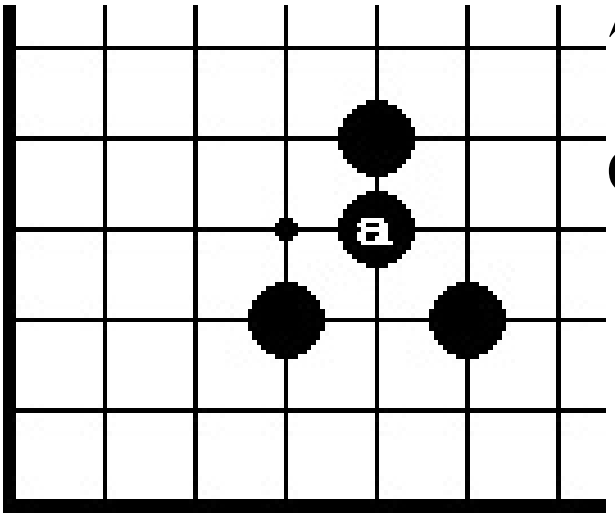


назначением этой формы является:

- *построение легкой, эластичной формы с тем, чтобы легко получить глазную форму. Это бывает тогда, когда вы боретесь*

там, где противник сильнее;

- защита от разрезания в пункте "В"



7.

сь

п

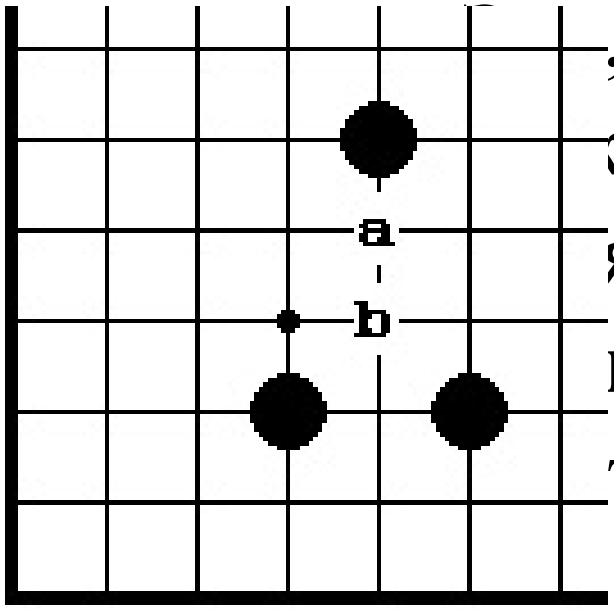
которая называется сабаки . Это очень легкая и гибкая форма. Ее очень трудно атаковать. Пункт "А" является слабостью этой формы.

Д28. Здесь показан пример использования слабости "сабаки". После б.7 черные заблокированы на центр.

Основным назначением этой формы является :

-убегание из зоны противника с одновременным построением глаз.

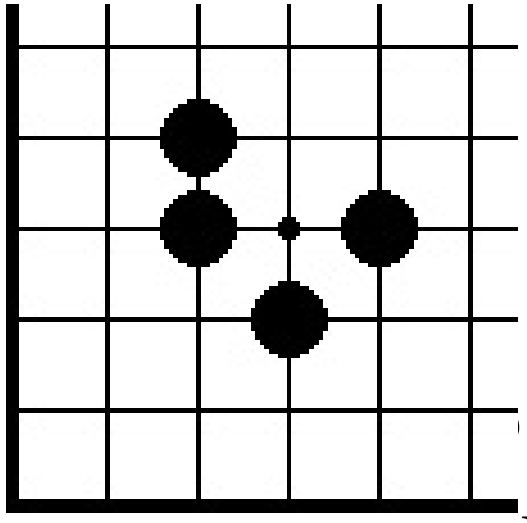
Д.29 Здесь показана форма, которая называется «лошадь».



, также, очень
кая форма. Пункты
"А
я слабостью этой
фо
и пункты, белые
мо
ту форму.

назначением этой формы является: - легкое выбегание из сильной зоны противника.

Птичьи формы

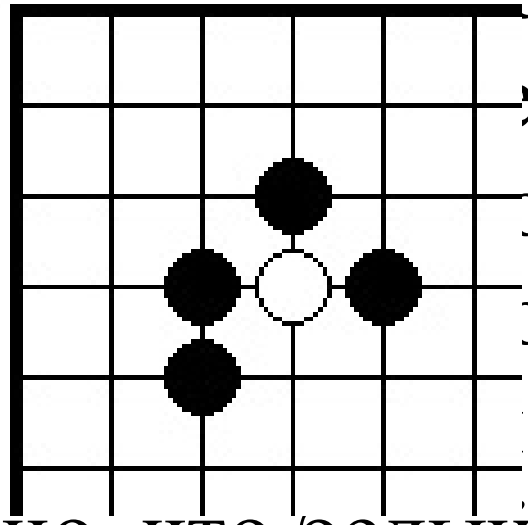


Д.30. Здесь показана форма, которая называется “ - фундаментальная форма середины игры. У нее практически нет слабостей.

слабостью "цапли" является пункт "А" на Д.31 при условии, что на ход

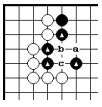
белых в "В", черные не отвечают в "А". Тогда белые играют и "А" и черная форма разваливается. Но если на б."В" - ч."А", то черная форма становиться очень крепкой и

ее нельзя разрушить.

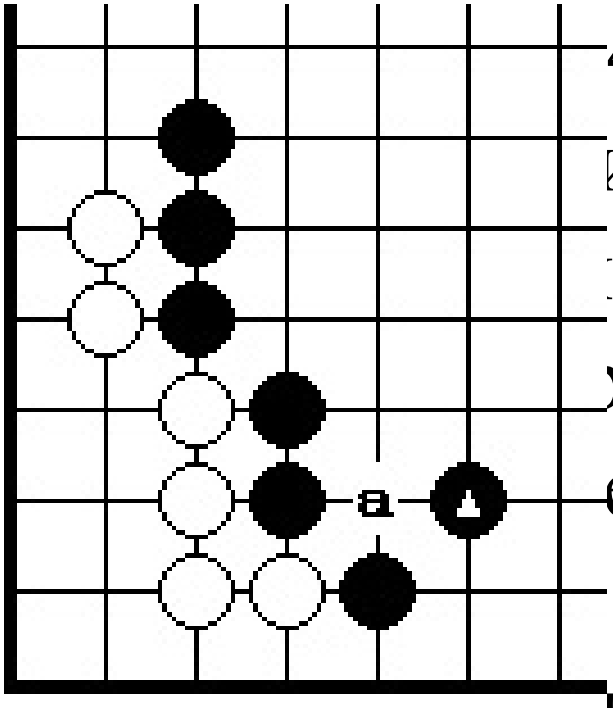


Д. 32 Существует сколько модификаций этой формы. На диаграмме п а " цапля с глазом". Ясно, что белый камень взят в сите и

в данный момент убежать не может.

Д. 33. Здесь черные 

камни @ образуют форму "цапля в воде". Эта форма широко используется в середине игры. Главное достоинство этой формы в том, что построив ее, игрок получает очень крепкую позицию, которая служит ему до конца партии.



4 Здесь приведен имер ользования этой ормы. Всем хорошо естно дзесэки, в вторжении белых в ный @ не играть, то

есть не образовать «цаплю» , то позиция черных представляет собой сплошные дыры и легко разваливается при атаке в "А" или @. И совсем другое дело, когда игрок построит "цаплю" ходом @. Эта позиция очень крепкая и надежно

служит до конца партии.

- «Цапля с глазом» представляет собой основной технический прием и применяется в каждой партии.

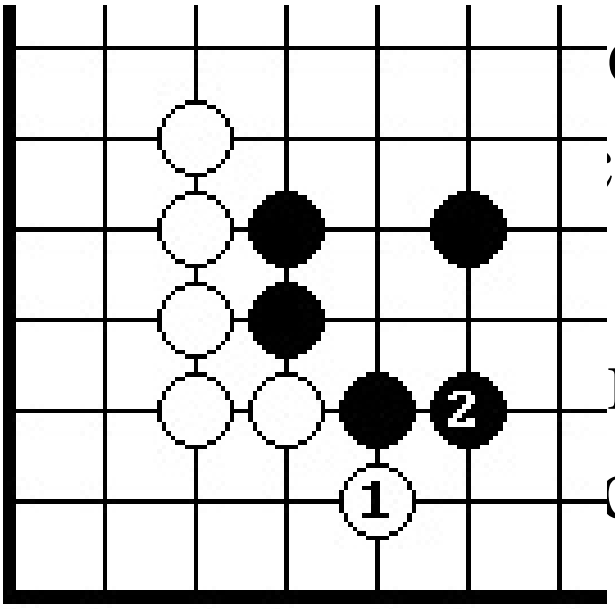
- «Цапля в воде» применяется в защите и в нападении, когда вы играете в зоне противника.

Пример использования этой формы в защите вы видите на Д. 33. Если играть «цаплю» ходом в "А", то белые в сентэ сыграют в @, угрожая защелкой. У формы "цапля в воде" сейчас разрезания нет. Если белые в "В", то черные ходом в "С" берут белых в сите. Здесь «цапля в воде» значительно эффективнее

формы "цапля".

Когда читатель играет в зоне противника, то есть там, где ваш оппонент сильнее, "цапля в воде" позволяет легко получить глаз.

Д. 35



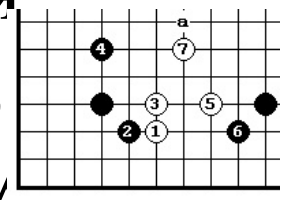
сь
:ле
ные
ом 2

строят глаз.

Д.36. Здесь показана форма, которая называется "лебедь". Если черный @ находится в "А", то форма называется «лебедь в воде».

Основной слабостью является пункт В. Ее можно реализовать, когда белые имеют очень сильную позицию рядом.

Д.37. Здесь показана форма, которая называется "фламинго



Если черный @ находится в "А", то форма называется «фламинго в воде» . Основной слабостью этой формы являются пункты "В" и "С". Их можно использовать только при сильной окружающей позиции белых. Очень часто эти формы

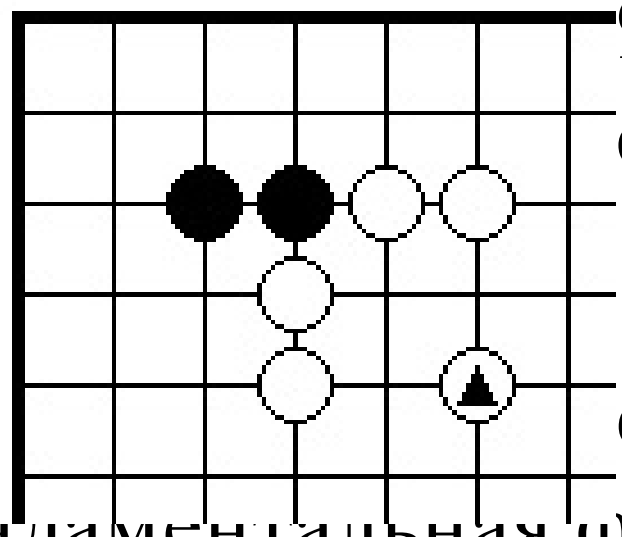
встречаются в фусэки санрэнсэй.

Д.38. Белые играют какари 1, черные 2 и к ходу б.7 возникает “лебедь”. Если б.7 сыграть в «А» , то

получится форма "фламинго". Эта форма очень эластичная. Например, ходом в "B" белые практически обеспечивают себе два глаза. Здесь прыжок в центр и ход в "B" являются

миаи.

Звериные формы



9. показана форма сь ется "тигр". Это - фундаментальная форма середины игры. У нее практически нет слабостей.

На Д. 40 и Д.41 приведены модификации этой формы, которые называются "тигр с добычей”.
Два кикаси в "А" и "В" на Д.40 не ухудшают форму.
"Тигр" находит широкое применение в середине игры.

Форма применяется:

- для захвата разрезающих камней, (то есть камней, которые разделяют две группы белых или черных);

- для построения глаза, когда игра идет в сфере влияния противника.

Заметим, что если не играть белый

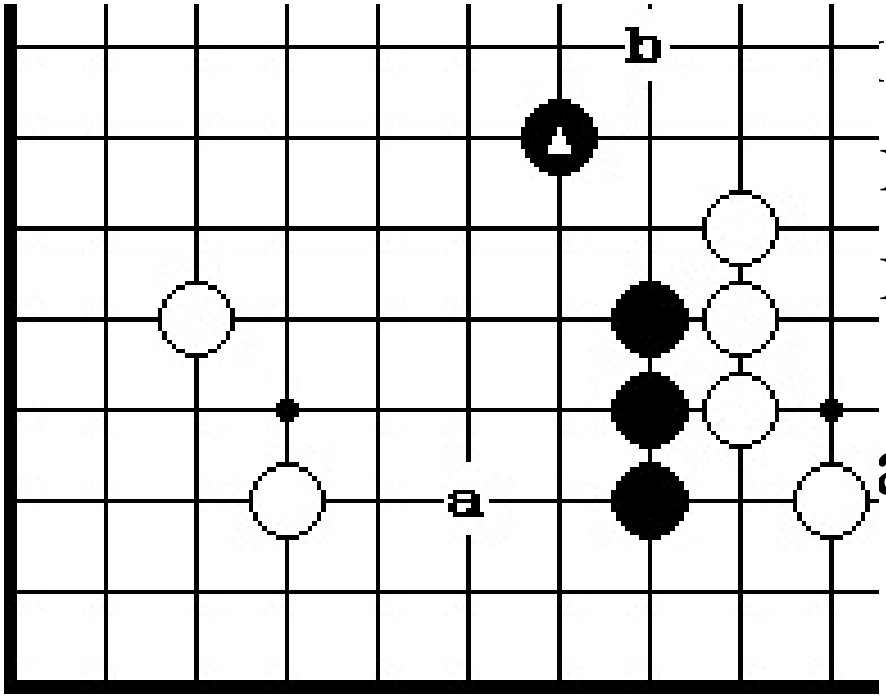
@ на Д-39, то черные в сентэ сыграют в место белого @ и развалят форму.

9

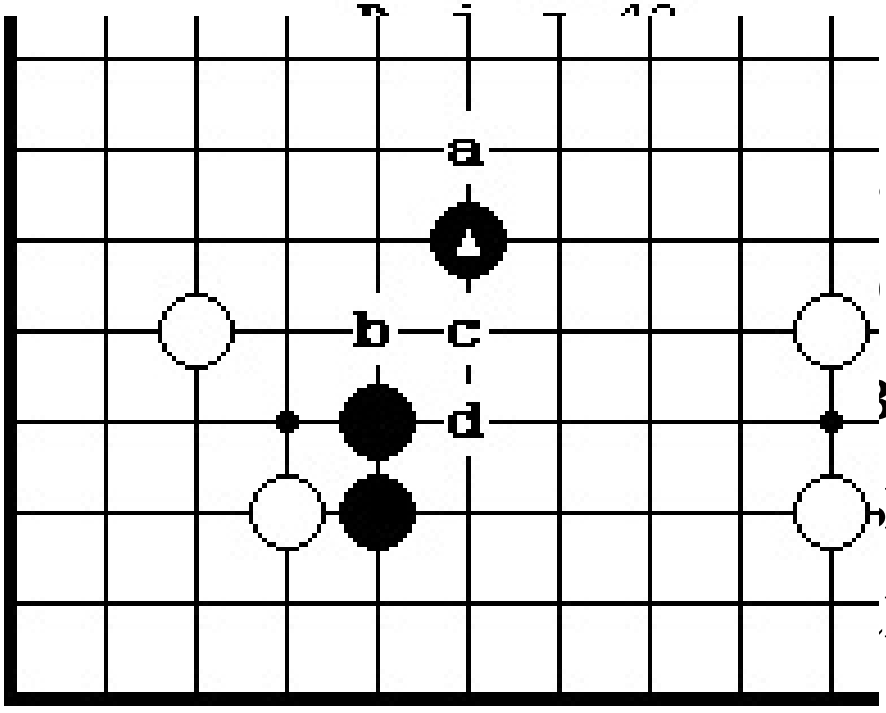
Д.42. Здесь черные камни форму, которая называется

“слон”.

На Д.43 показано, что после ч.6 - нет разрезания. Нужно строго



ть, чтобы
нь “А”
не
а.



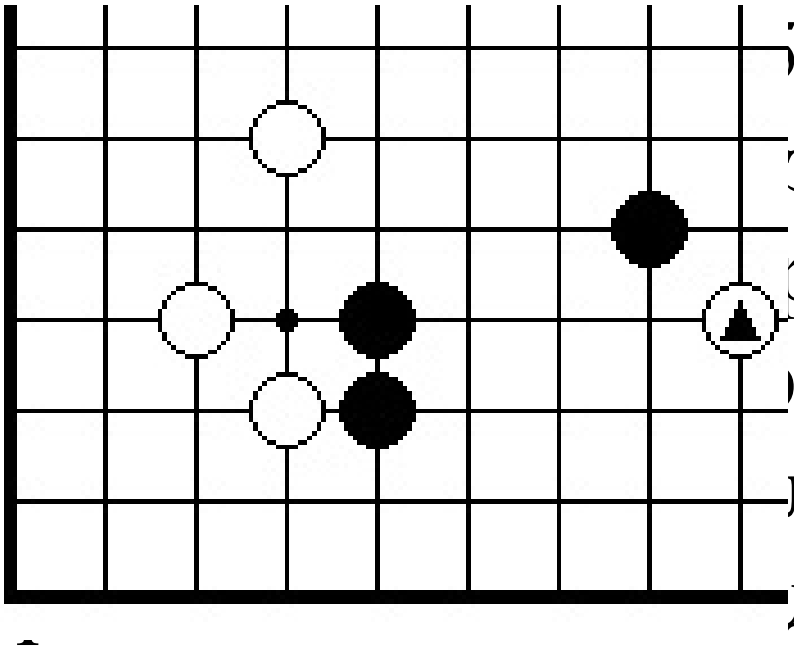
Здесь
ана форма,
ая
вается
ый слон".
О
ции: одна
показана на этой диаграмме, другая образуется, когда сыграют @ в "А". У этой формы есть слабости. При сильной внешней позиции белых

черный @) может быть отрезан, например, б."B", ч."C" и б.”D”.

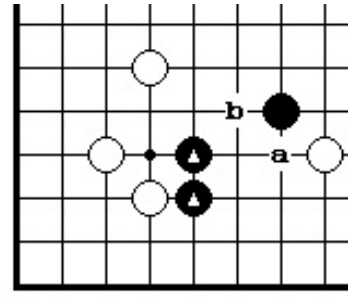
Форма "слон" очень часто применяется:

- *при вторжении в зону влияния противника, После черного @ на Д.42 черные имеют пункты миаи: получить базу ходом "A" или убежать в центр ходом в “B”.*
- *для атаки противника с целью построения мойо.*
- *“малый слон” как правило, применяется для бегства из зоны*

противника

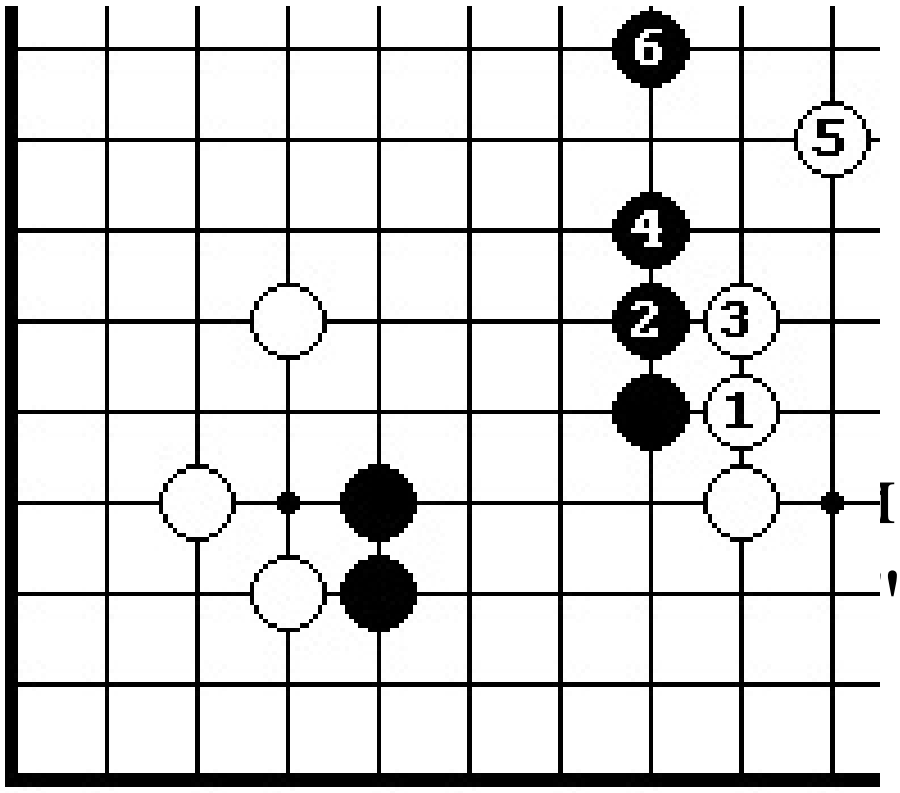


. Здесь
зана форма,
рая называется
раф". Это
льно гибкая
ф
дача - это
путем атаки белого @ получить крепкую форму или убежать в центр.



Д.46. Здесь
форма, котор
называется “
жираф”. Это
форма без слабостей. Ее разрезать нельзя. Пункты "А" и "В" - миаи.

- Она применяется для игры в зоне противника, когда нельзя отдавать два черных камня.



На

Д.48 даны

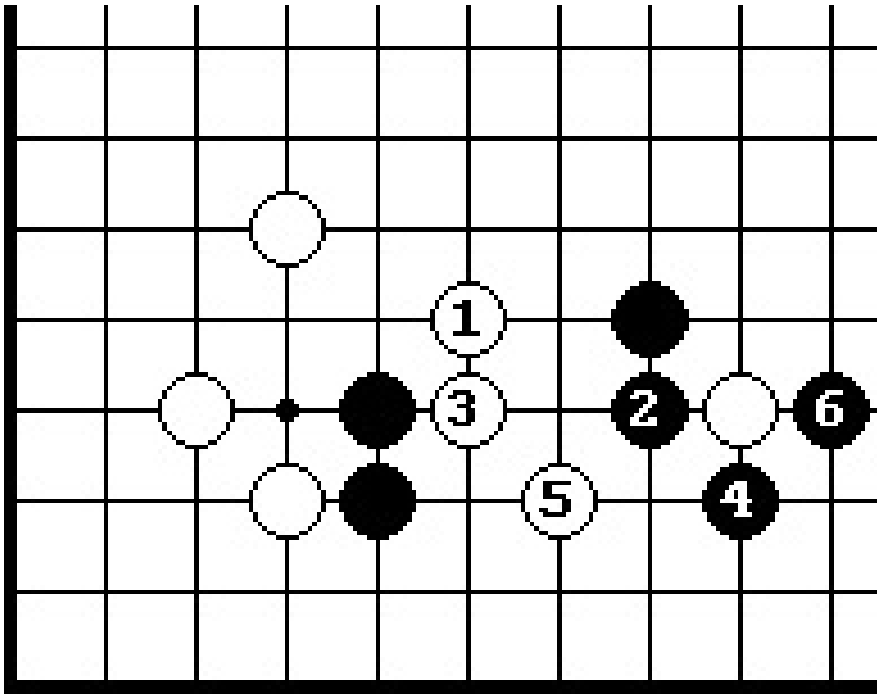
пр

'жирафа".

Бе

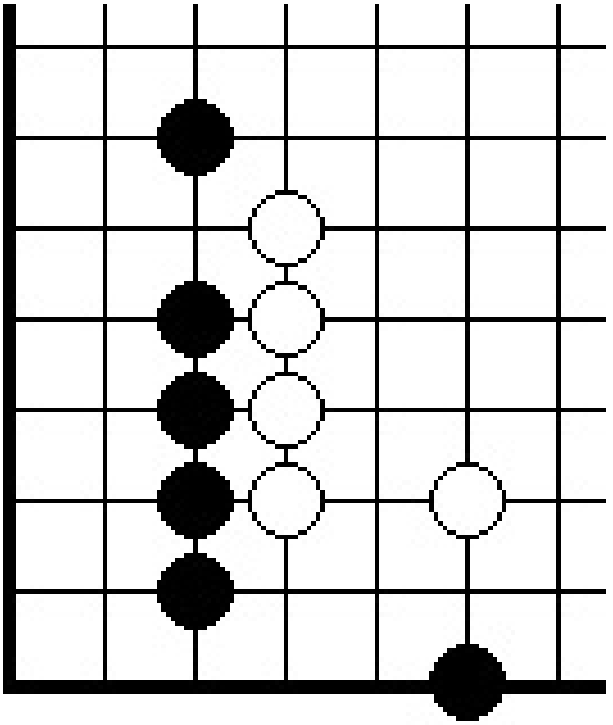
построили

форму "слон". Черным ход 6 упустить нельзя. Иначе их группа попадет под сильную атаку. В результате черные убежали вы центр с хорошей формой.



48 после ч.6
ые отдали
амня, но
или
ьную форму

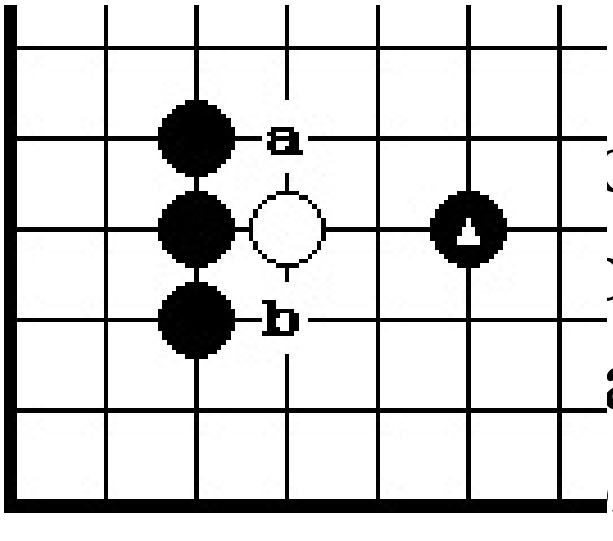
"I



Зд
камни образуют фо
называется "обезьянка". Она
строится только со второй на
первую линии и наоборот, как
показано на Д.50. Это - не
разрезаемая форма.
Она используется для уменьшения
территории противника в сентэ
(запомните это) или для

соединения своих групп.

Змеиные формы



1. Здесь
оказана форма,
оторая называется
акон". Черный @
п] зможно отделить
от трех черных камней. Пункты "А"
и "В” - миаи.

Эта форма применяется:

- *для расширения глазного пространства*

- *для убегания в центр доски.*

Д.52. Здесь показана форма, которая называется "змея". Это - практически не разрезаемая форма. Пункты "А" и "В" - миаи. Она образует легкую, эластичную форму, которая может легко построить глаза или бежать на центр. *Именно это и определяет ее применение, когда игра идет в зоне влияния противника.*

Д.53 Здесь показана форма, которая называется "большая змея”. Это – редко используемая форма. Пункт

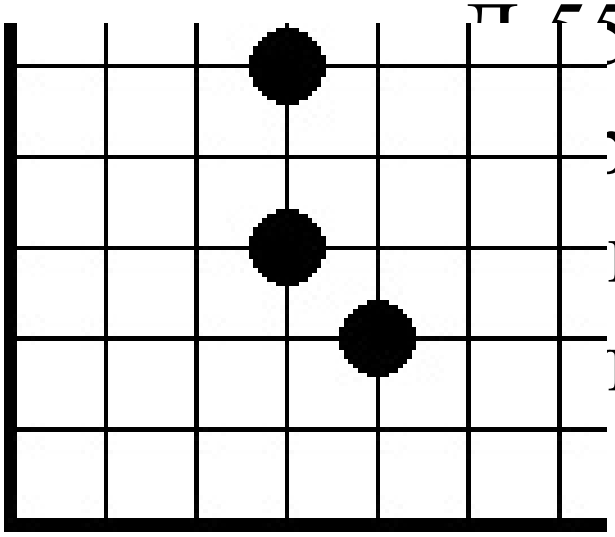
"А" является слабостью.

“Большая змея” применяется в тех же целях, что и предыдущая форма.

Формы оружия

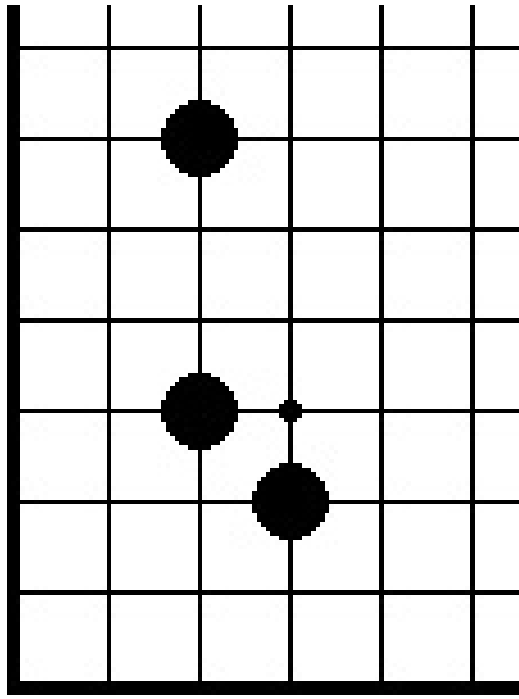
Д.54. Здесь показана форма, которая называется "сабля". Это - не разрезаемая форма.
Однако при сильной внешней позиции белых существует слабый пункт "А".

"Сабля" применяется для атаки слабой группы противника и для надежного соединения своих камней.



Пр.55. Здесь показана форма» которая называется “меч”. Это фундаментальная форма середины игры.

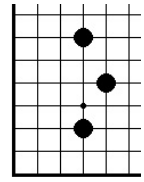
Она применяется для атаки и для защиты.



56. Здесь
казана
ома,
орая
называется “ко

Она применяется для атаки

группы противника.



Д. 57. Здесь показана

форма, которая называется “лук”.

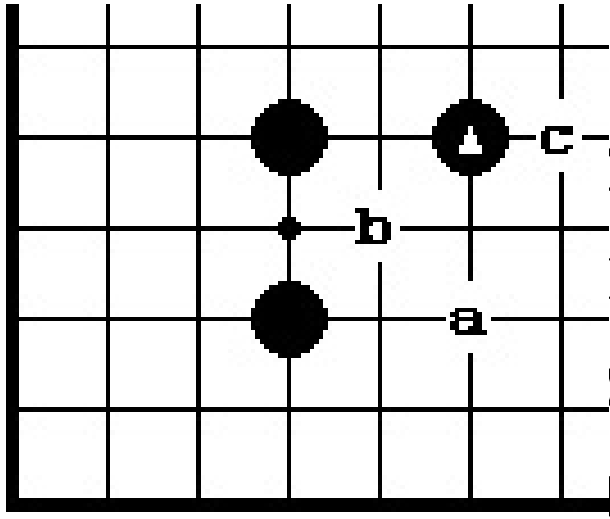
Она применяется для атаки группы противника, причем наклон лука определяет направление, в котором

гонят группу противника.

Общее свойство форм оружия состоит в том, что, практически, через эти противник не может прорваться своей группой. Он может порезать эти формы, завязав борьбу, но прорваться основной группой через них не может.

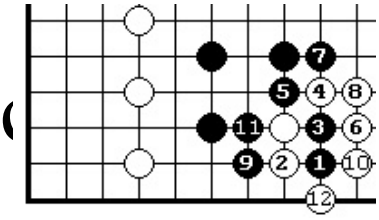
-

Дворцовые формы



8. Здесь показана
ма, которая
ывается "палатка".
- очень легкая,
эл . Ее слабость
находится в пункте "А", с
”
последующим ходом в “В .

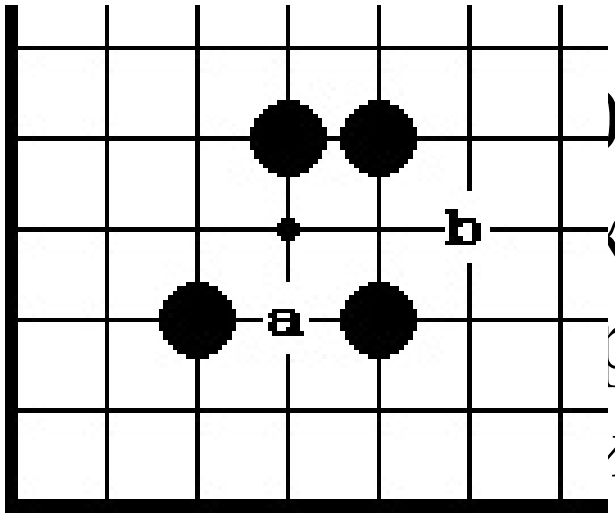
Применяется для получения глазной формы, как показано на Д.59.



Д.59. По
черные
практически
имеют два глаза. Если черный @ на

Д.58 находится в "С", то такая форма называется "большая

палатка".



). Здесь

казана форма

рая называется

"д ии белого камня в

пункте "В", пункт "А" будет

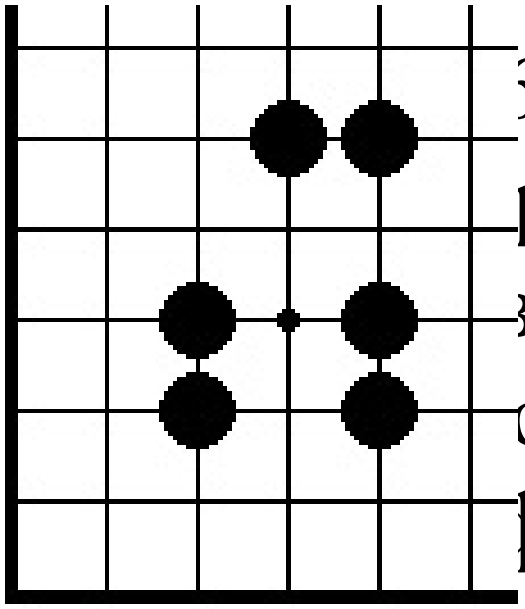
слабостью этой формы.

Д.61. Модификация этой формы показана на этой диаграмме Она называется "дом с балконом”. Это - не разрезаемая форма.

- *Эти формы находят широкое применение в середине игры как в атаке, так и в защите.*

Д.62. Здесь показана форма, которая называется “замок”. Это - легкая эластичная форма.

Применяется для получения глазной формы при игре в зоне противника.



53. Здесь показана
рма, которая
зывается "дворец".
о - форма без
фундаментальная
форма.

Применяется, в основном, для надежного соединения своих камней.

2 Плохие формы

Плохими называются тяжелые,

неуклюжие формы, которые имеют мало степеней.
Почему их называют плохими формами?

- *Любой ход вблизи этой формы или ход на сокращение дамэ является сэнтэ ходом, угрожающим захватить плохую форму*
- *С одной стороны отдавать камни в плохой форме нельзя, так как можно*
понести невосполнимые потери, с другой стороны тащить их по всей доске, также, нельзя, так как противник на атаке будет в сэнтэ получать очки.

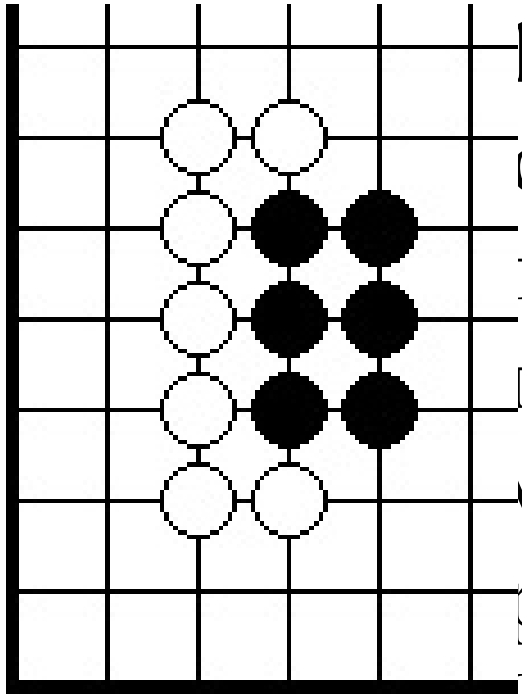
- *Эта форма не может*

получить два глаза

- *При ко-борьбе плохая форма является источником ко-угроз*

- *Любая борьба вблизи плохой формы противника будет благоприятной для читателя.*

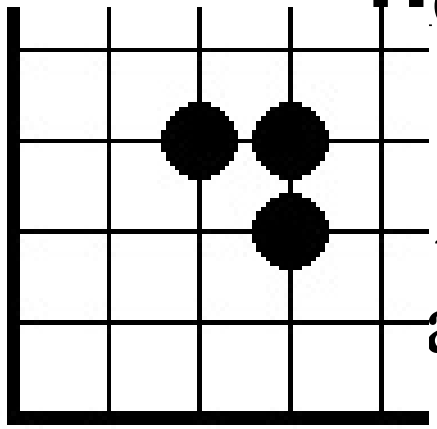
Глупые формы



1. Здесь показана
охая форма,
яющаяся
громождением
мней. Каждый ход
рмы грозит захватом
любое нагромождение
камней, которые имеют мало

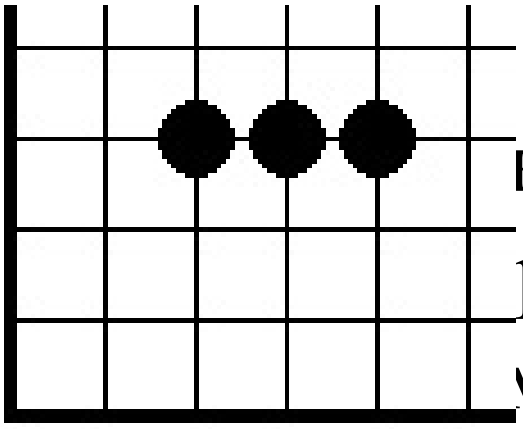
степеней, является глупой формой. Это - очень неуклюжая и неэффективная форма. За свои выставленные камни она не имеет достаточное количество дамэ, и не может легко построить глаза. С другой стороны ее отдавать тоже не просто, так как это связано с большими материальными потерями.

Неэффективные формы



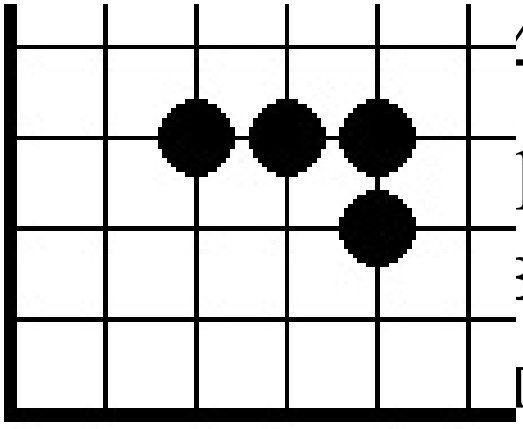
2 Здесь показана ф ая называется "пустой тр . Это - неэффективная форма, так как за свои выставленные камни она не дает максимального количества дамэ. Продемонстрируем

это.



3. На этой диаграмме н казана эффективная рма трех камней. У мэ. На Д.2 у "пустого треугольника” - семь дамэ. Поэтому, без видимой причины, лучше не

строить "пустых треугольников”.



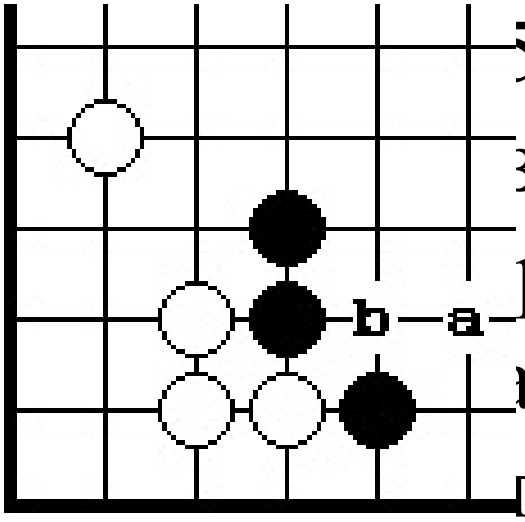
4. Здесь показана с рма, которая зывается "пустая также, неэффективная форма. У нее - девять дамэ, а у стенки из четырех камней - десять

дамэ.

В общем случае, неэффективной считается форма, у которой меньше степеней, чем у стенки из того же количества

камней.

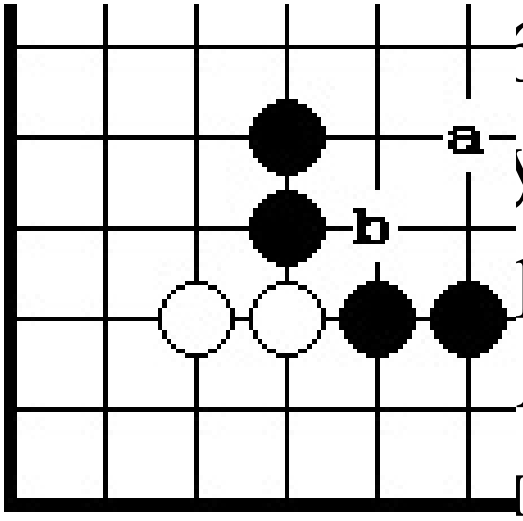
Незавершенные формы



5 Здесь показана завершенная хорошая форма "цапля". У нее не хватает черного камня в "А" и несколько точек для атаки этой плохой формы. В частности, если б."А" - ч."В", то в

результате образуется плохая форма

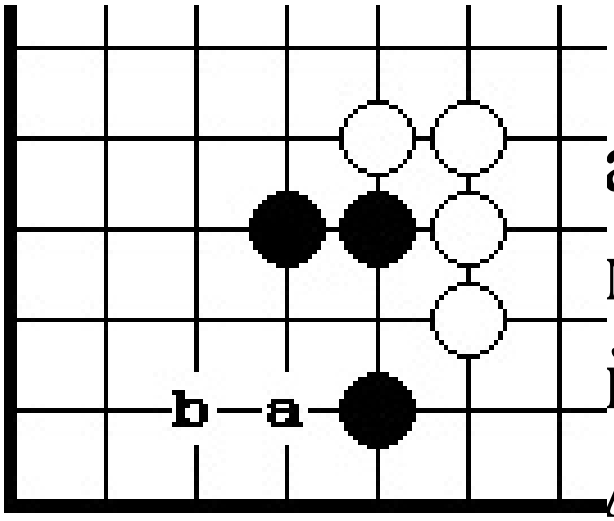
“ пустой треугольник”.



б Здесь показана
угая незавершенная
рма "тигр". Если
А" - ч."В", то
о ь плохая, неуклюжая
форма с двумя "пустыми
треугольниками".

Д.7 На этой диаграмме
показана модификация

этой формы "тигр с добычей". Ход белых в "А" разделяет черных на две слабые группы.



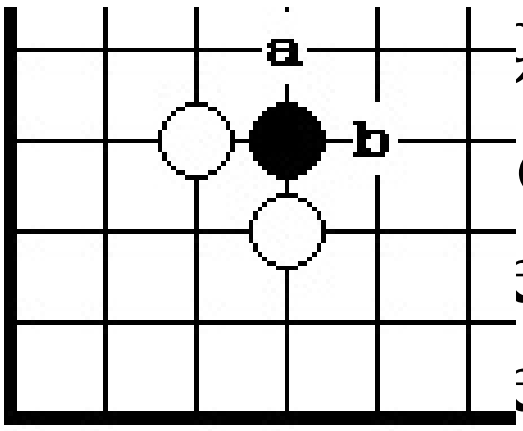
Здесь показана ч авершенная форма мба” или "дом". У й формы не хватает А" или "В".

В общем случае, незавершенной считается хорошая форма, у которой не хватает одного или двух камней. В этом случае ход в пункт,

в котором не хватает камня, загоняет противника в плохую форму.

Куклы-формы

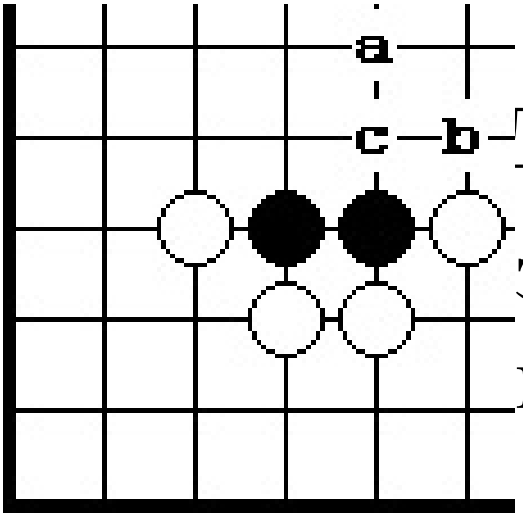
"Куклы-формы" - это очень важный класс плохих форм. Они встречаются в каждой без исключения партии. Получение выгоды от правильной их атаки является важным условием для достижения победы.



Здесь показана форма из одного черного камня, которая называется "малая кукла". Это еще не атари, но любой ход в "А"

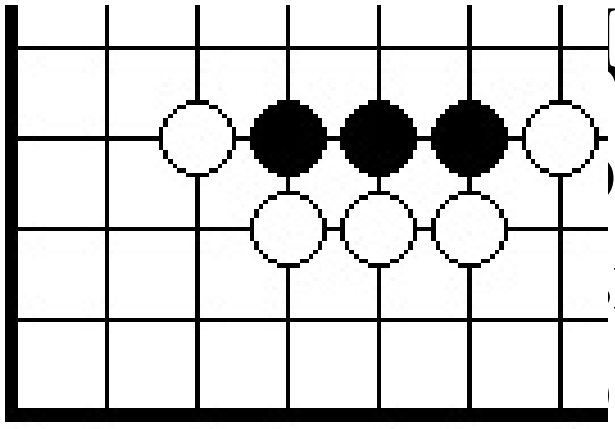
или "В" является сэнтэ. Если черные не отвечают на б. "А", то белые снимают черный камень ходом в "В", образуя идеальную форму «поннуки».

14



Д. 10. Здесь зана форма из двух ых камней, которая называется '"кукла". Это очень часто

встречаемая форма в середине игры. После белого @ черные обязаны бежать, иначе б. "С" грозит захватить два черных камня. Черные, в зависимости от окружаемой обстановки, бегут ходом в «А», «В» или «С».



. 11 Здесь показан
ая называется
шая кукла".
Лю щение степеней

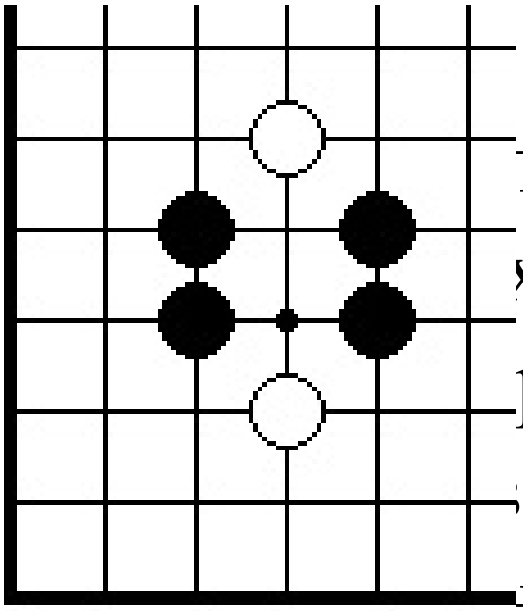
«большой куклы» является сентэ.

Учитывая, что "куклы" находят применение в середине игры, то

полный анализ атаки «малой куклы», "куклы" и "большой куклы" буден

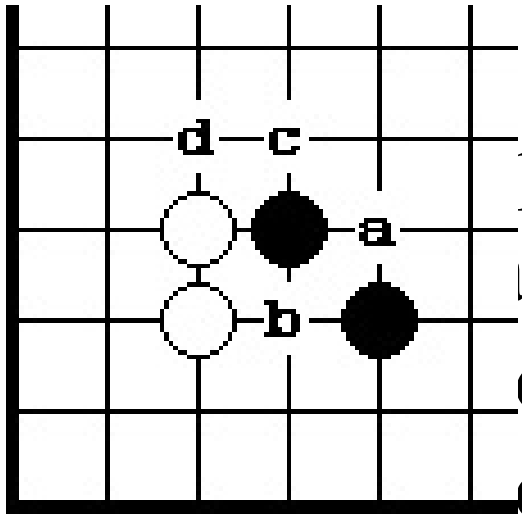
дан в следующей главе.

Прочие плохие формы



12. Здесь показаны ые камни, которые ходятся в плохой рме. Они образуют ойное разрезание на «(нецелесообразно. Поэтому белые камни как бы лишние, не нужные в данном месте

доски.

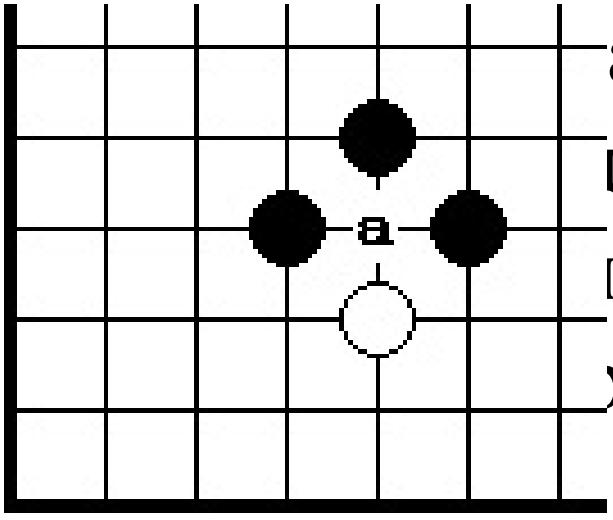


13. Здесь показана форма, которая называется "ступени". Но плохая форма, к слабость в пункте "A". Б."A" образует две точки разрезания в "B" и "C". Особенно это видно, если у белых имеется

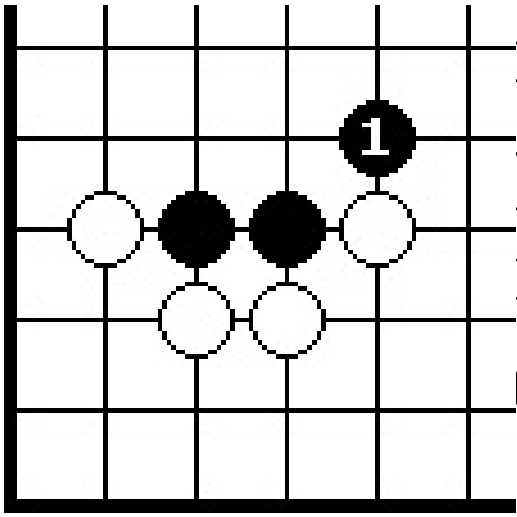
камень в пункте "D",

Этот класс плохих форм может быть продолжен. Если читателю встретится в своей партии, при разборе партии профессионалов новая плохая форма данного класса, то читатель может занести ее в свою картотеку плохих форм.

3 Задачи

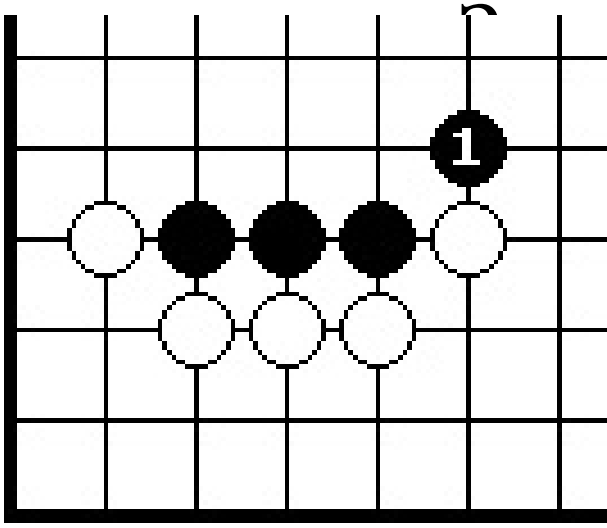


ача 1. Ход черных
черных в "А"
водит к плохой
ме". Как черным
и

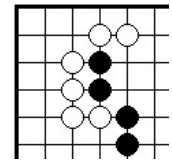


дача 2. Ход белых
рные только что
грали 1, как
одолжить белым?

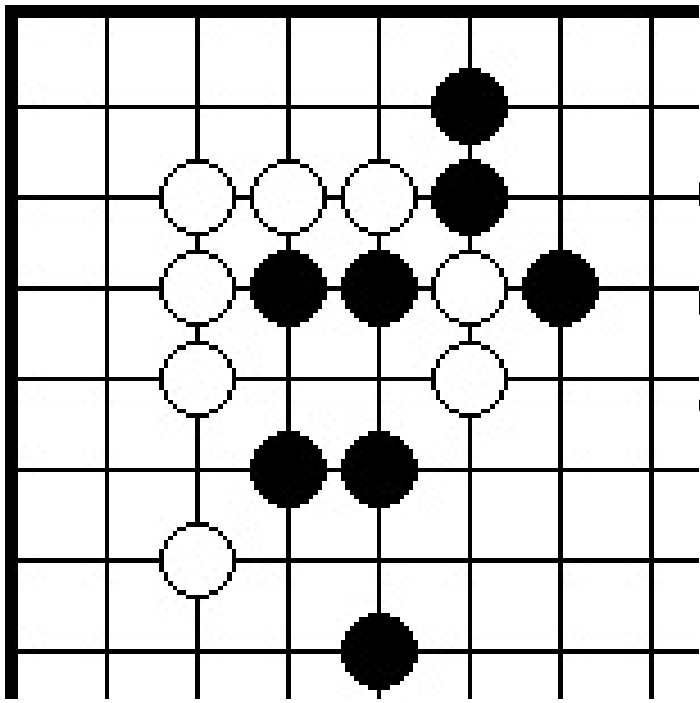
15



ача 3. Ход белых
ные только что
рали 1. Как
должить белым?

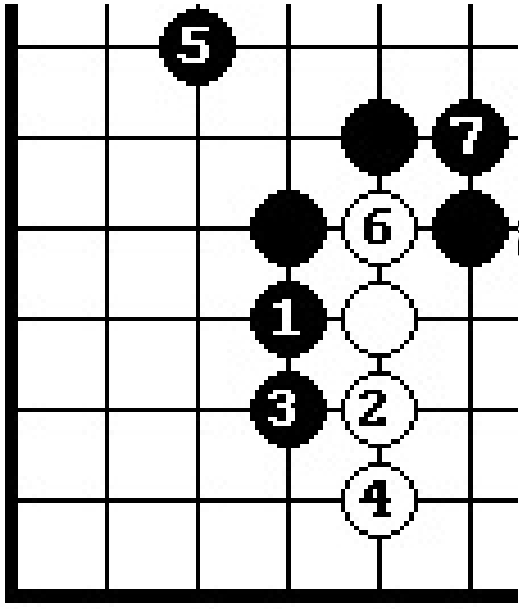


Задача 4. Ход черных
Как черным получить
хорошую форму?

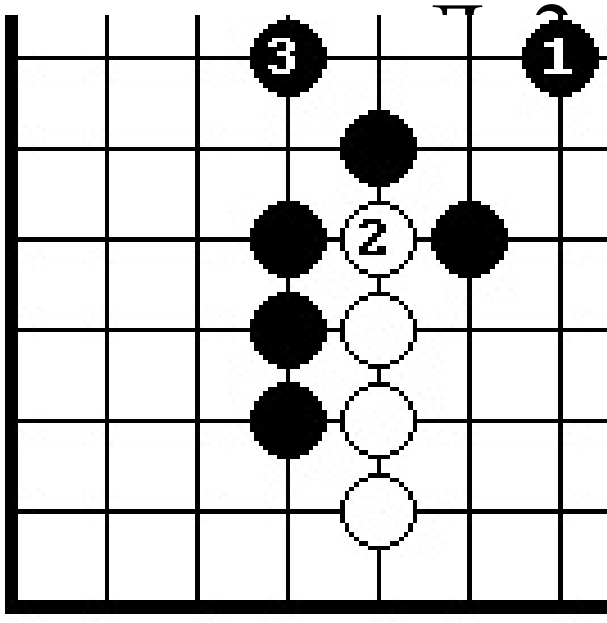


ча 5. Ход черных
черным
чить хорошую
фо

Ответ на задачу 1.



После ч.7 у черных
еальная форма.



Д.3

Если вместо ч.5
.1 сыграть 1 здесь,
зуя форму "змея",
после ч. 3 у черных
ь хорошая форма.

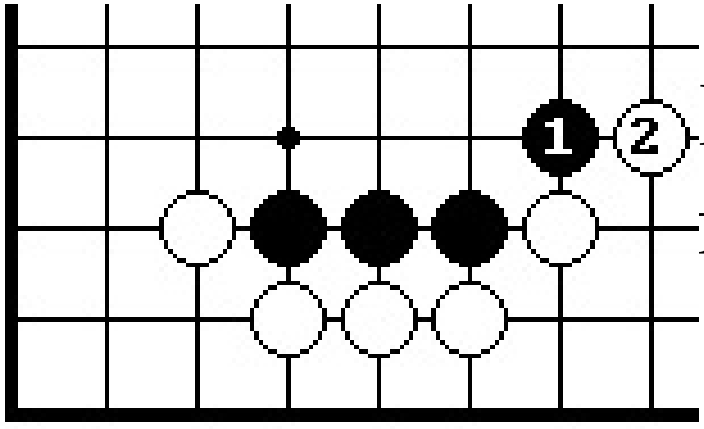
Д.2 я
правильным ответом

Ответ на задачу 2.

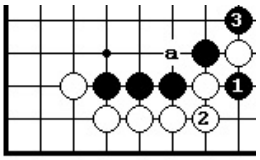
Д.3 белые должны играть двойное ханэ ходом 2.

Д.4 После обмена: ч.1 - 6.2 у черных нет возможности играть ч.3 из-за двойного атари в "А".

Ответ на задачу 3



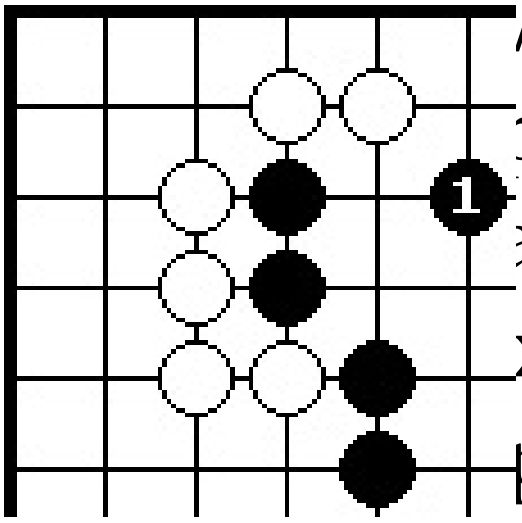
Белые должны ходить двойное ханэ



Д.6. После обмена:
ч.1 – 6.2 у черных нет возможности играть ч. 3 из-за захвата трех черных камней ходом в "А"

16

Ответ на задачу 4



7. Черные должны
рать 1, образуя форму
апля в воде". Теперь у
х идеальная не
ра рма.

Ответ на задачу 5

Д.8 Черный 1, забирающий два черных камня в гэта, является правильным ходом. Это модификация хорошей формы "тигра с добычей”. После обмена: б. "А" – ч. 'В" видно, что ч. 1 образует форму "тигр с добычей".

РЕЗЮМЕ:

В каждой партии встречаются базовые формы соединения: ноби, косуми, кэйма, огэйма. иккэн-тобн и никкэн-тоби, Поэтому нужно знать слабости

базовых форм и когда нужно применять тот или иной вид

соединения.

Практически в каждой партии встречается шесть фундаментальных форм: «цапля», «тигр», «треугольник», бамба, поннуки, «меч». Их нужно запомнить и своевременно применять (в кавычках находятся названия форм, которые классифицировал автор). Это очень надежные формы. Они надежно послужат читателю до конца партии в своей зоне и в зоне влияния противника.

Нужно знать плохие формы:

«пустой треугольник», «малая кукла», «кукла», «большая кукла». Желательно загонять противника в плохие формы, а самому при этом их не делать.

Глава 2. Атака форм

Атака форм предполагает следующий результат:

- *захват формы с помощь гэта или сите;*
- *разделение формы на две части, то есть отрезание одного или нескольких камней;*

- *утяжеление формы, то есть превращение их в глупую форму;*
- *лишение форм глазных очертаний.*

Не следует путать атаку форм с атакой слабой группы противника. Здесь совершенно различные результаты. Атака форм предполагает один из вышеописанных результатов, в то время как атака слабой группы направлена столько на захват камней, сколько на получение территории или влияния в

сэнтэ. Когда говорят, что "панцирь черепахи" - это не атакуемая форма, то это означает,
что у нее нет слабостей и атака ее формы не даст ни один из четырех результатов. Однако, в смысле атаки слабой группы, ее можно атаковать и, даже, захватить в
плен.

1. Атака слабостей хороших форм

Из главы 1 известно, что хорошие формы имеют слабости, то есть пункты, поставив
камень в которые можно разрушить хорошие формы. Однако, на пустой

доске хорошие формы, как правило, не имеют слабостей. Чтобы реализовать слабость хорошей формы необходимо определенное условие - наличие большой силы

противника. Поэтому читатель должен зорко следить за этим и оберегать свои формы, следуя одному из философских принципов Го: "Если противник, усилился в данном месте доски,

усилься здесь и ты".

Все хорошие формы делятся на:

- *Базовые формы*
- *Фундаментальные формы*
- *Прочие формы*

Атака базовых форм

Шесть базовых форм определяют основные взаимосвязи между камнями на доске. Все остальные формы являются комбинацией этих форм.

Прочные формы ноби и косуми не подвержены атаке. Единственно, что здесь можно отметить, что на ко-борьбе за два хода можно разрезать косуми соединение.

В общем случае, косуми соединение можно разрезать, когда один из пунктов миаи занять в сэнтэ, а другую - в готэ.

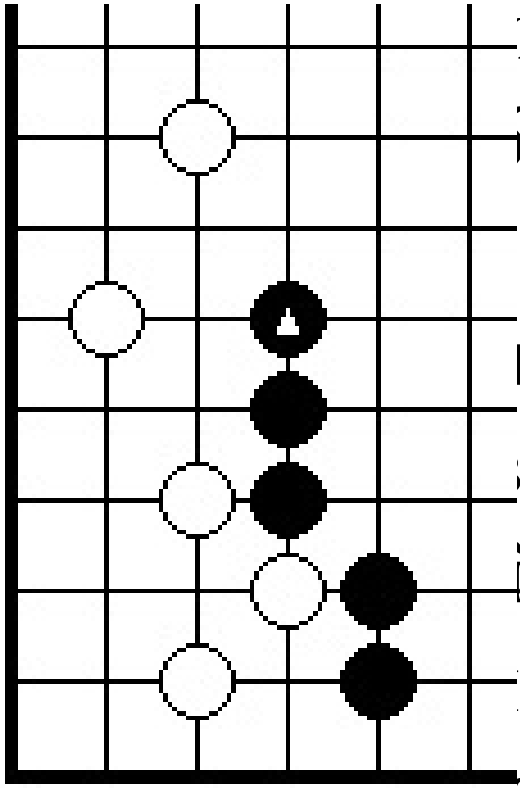
Как правило, атака хороших форм сводится к атаке четырех базовых форм: кэйма, огэйма, иккен-тоби и

никкен-тоби. Разрушение

взаимосвязей на базовом уровне осуществляется путем занятия критической точки базовой формы в сочетании с сильной внешней позицией.

Коневые формы имеют слабости, как правило, в дальнем от силы поясе кэймы или в двух дальних поясах огэймы.

Прыжковые виды соединения имеют слабость в пункте между камнями иккен-тоби и

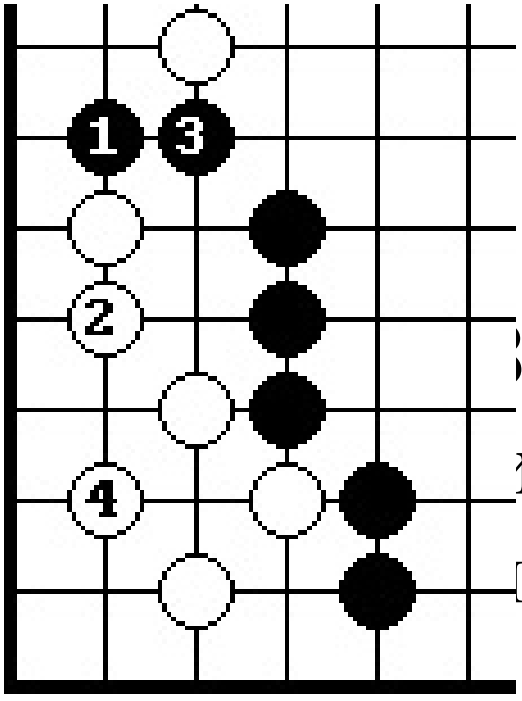


х пунктах никкен-
и.

Ход черных
ые кажутся
язанными двумя
йма, но благодаря
и черных, особенно
форме есть дефект.
Черные могут использовать
слабость кэйма соединения,
благодаря наличию черного камня

@.

Д.2 Черные играют 1 как жертву и если она. принимается, то они могут взять угол ходами 3 и 5. Заметим, что если черного @ нет, то белые могут сыграть 4 на 5.



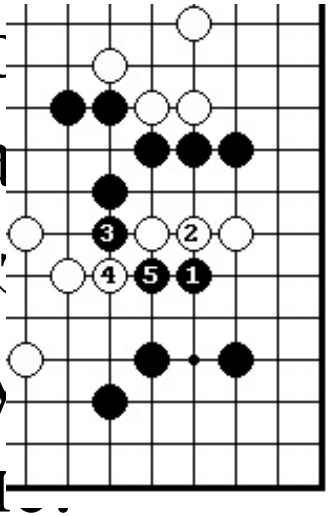
. Если белые не нимают жертву, то уг е 6.4, но белый @

отрезан от основных сил.

18

Д.4 Ход черных
Как использовать слабость кэйма

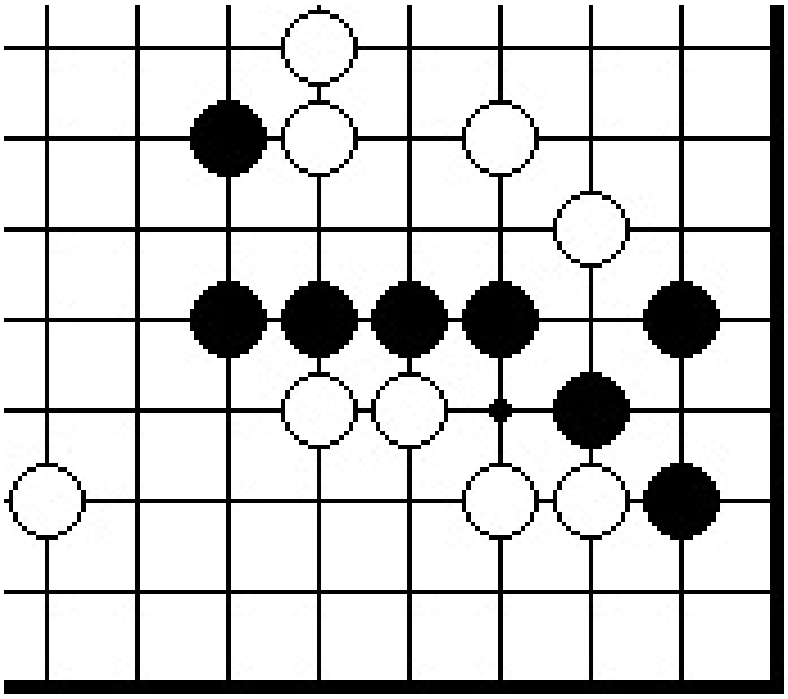
соединения белых?



Д.5 Это довс
редкий случа
разрезания к
соединения у
ближний поя
Однако, это разрезание нужно подготовить с помощью сэнтэ-хода 1 После ч. 5 черные успешно соединили две свои группы.

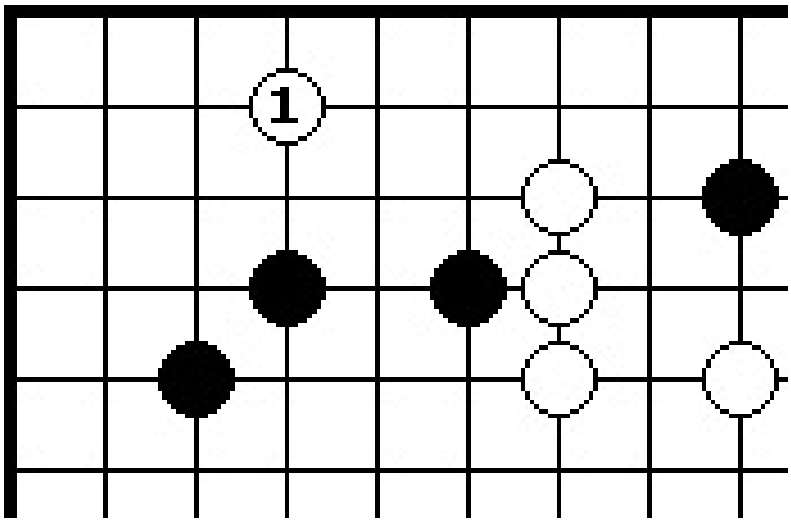
Рассмотрим два примера атаки огэймы. Снова хочу повториться, что использование слабостей хороших форм, в данном случае в двух дальних поясах огэймы, возможно только при наличии сильной

внешней позиции.



Ход черных
использовать
есть огэйма
инения?

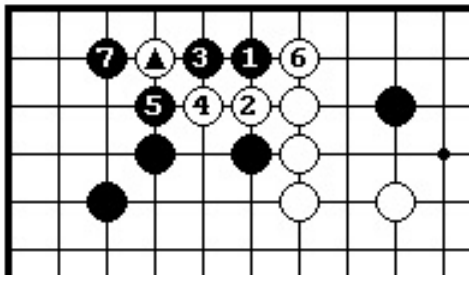
Д.7. Черные ударяют в дальний пояс огэймы с помощью цукэ 1. После ч.3 все ходы вынужденные. После ч.9 белые заперты в углу.



Ход черных

Белые только что сыграли слишком далеко ходом 1. Как черным использовать ошибку белых?

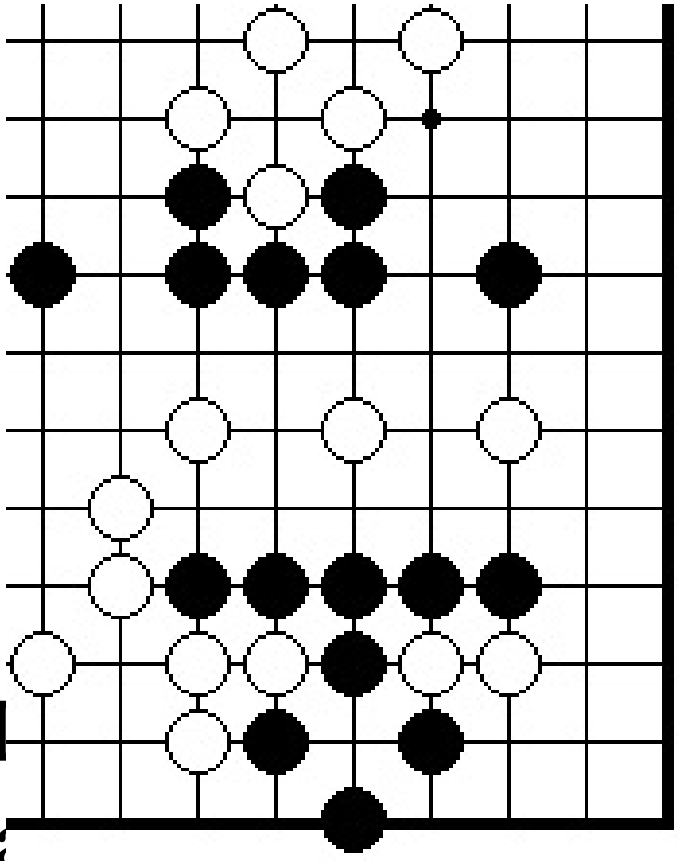
Д.9. Ч



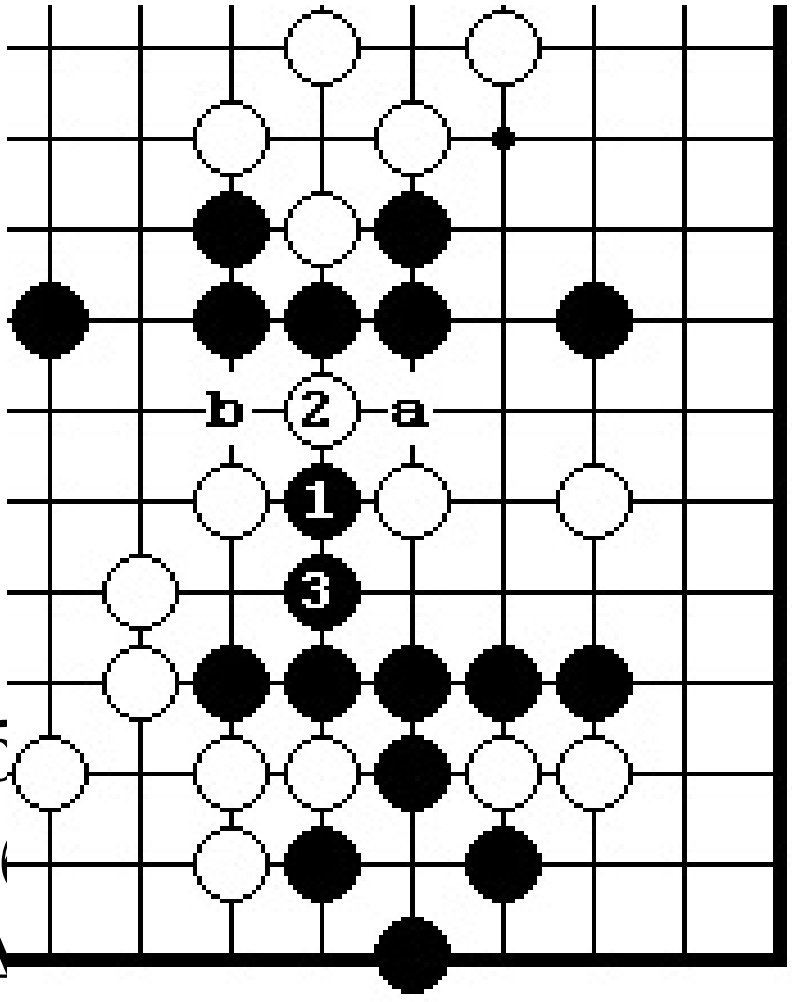
играют в дальний пояс огэймы ходом 1, используя свои три сильных камня, включая камень на хоси. Белые отвечают *2,* черные - 3 и после ч.7 черные захватили белый @, наказав белых за их

ошибку.

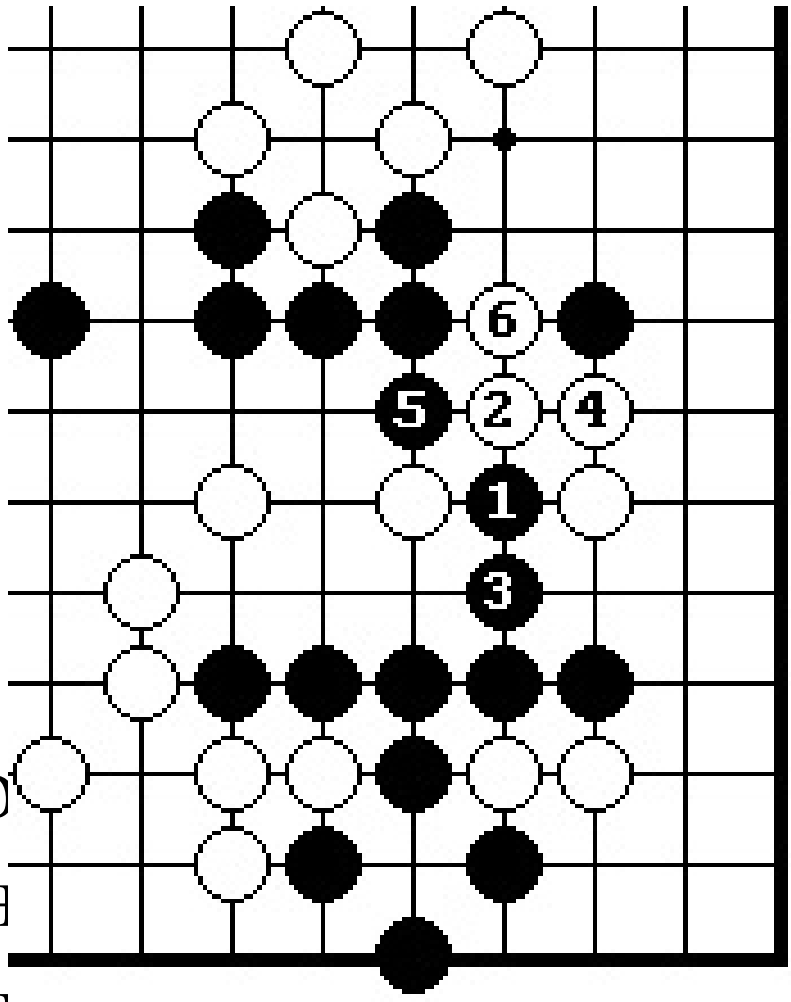
Рассмотрим два примера атаки иккен-тоби. Обычно после хода в критическую точку иккен-тоби, образуются две точки разрезания и сильная внешняя позиция помогает безболезненно занять любую из них.



Д.10. Ход черных Ч
сильные позиции на верху и внизу.
Как черным использовать слабость в форме белых?



Черные
ют в слабую
у иккен-тоби
1, После
лых
разрезания
зиция черных
позволяет занять любую из них.



Интересно
ь, что
ьзовать
сть хороших
можно
ьзовать
то ильной
вн сли нет
сильной внешней позиции, то нет и
слабости хорошей формы. Если
ходом 1 ударяют в другую точку

иккэн-тоби, то после 6.6 благодаря слабости черного @, белые легко выживают четырьмя камнями на

правой стороне.

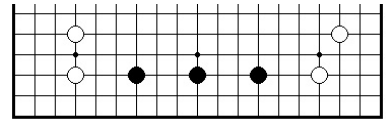
Д.13. Ход черных. Как использовать слабость иккен-тоби белых?

20

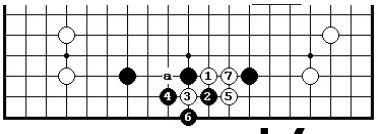
Д. 14. Черные ударяют в слабую точку иккен- тоби ходом 1, образуя две точки разрезания 4 и 5. После ч.5 черные захватили четыре белых камня. Если б.4 в 5, то ч.4 захватывает шесть белых камней.

Рассмотрим два примера атаки

никкен-тоби. Никкен-тоби из-за своих слабостей
имеет ограниченное применение в середине игры. В основном оно применяется для создания базы по третьей линии, реже - по четвертой линии. Поэтому мы рассмотрим примеры атаки никкен-тоби, употребленного в этом качестве.



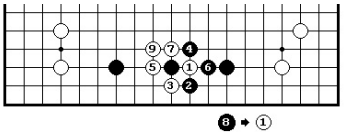
Д.15. Ход белых.
Как белым, имея сильные группы справа и слева, подчеркнуть слабость двух никкен-
тоби?



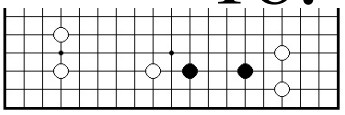
16.

Черные ударяют в слабую точку никкен-тоби ходом 1. Если ч.2, то после 6.3 образуются пункты миаи; 5 и "А". Если ч.4, то после б.7 белые отделяют правый черный камень.

Д.17. Если черные играют 4, как на этой диаграмме, то белые играют 5 и после хода 9 отделают левый черный камень.

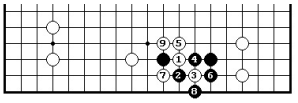


Д.
18.



Ход белых
Используя свои сильные позиции слева и справа, как белым извлечь выгоду из
слабости черного никкен-тоби?

Д.19. Белые бьют в слабый пункт



ходом 1, на что черные отвечают 2. Все остальные ходы - вынужденные. После б.9 белые отделяют один черный камень слева.

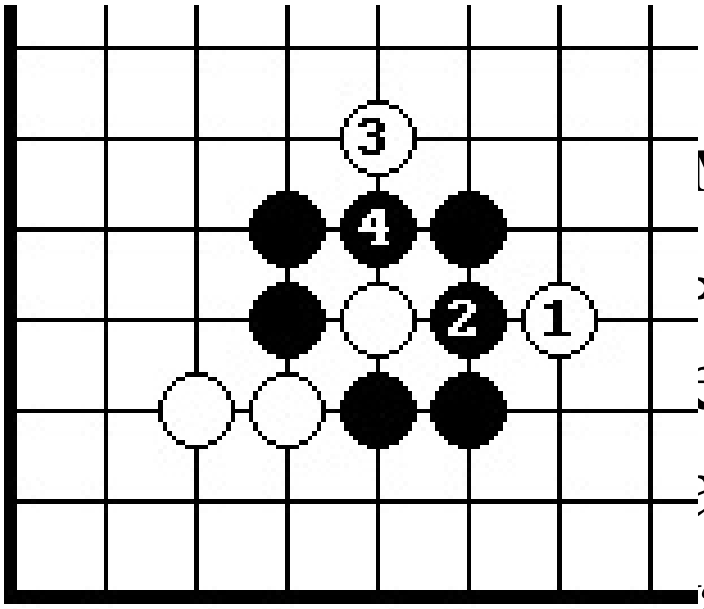
Атака фундаментальных форм

В главе 1 были рассмотрены двенадцать фундаментальных форм. Это - три плотных мы, три поннучные формы, бамба, "кошка", «цапля», «тигр», «меч», «дворец». Причем "цапля" имеет

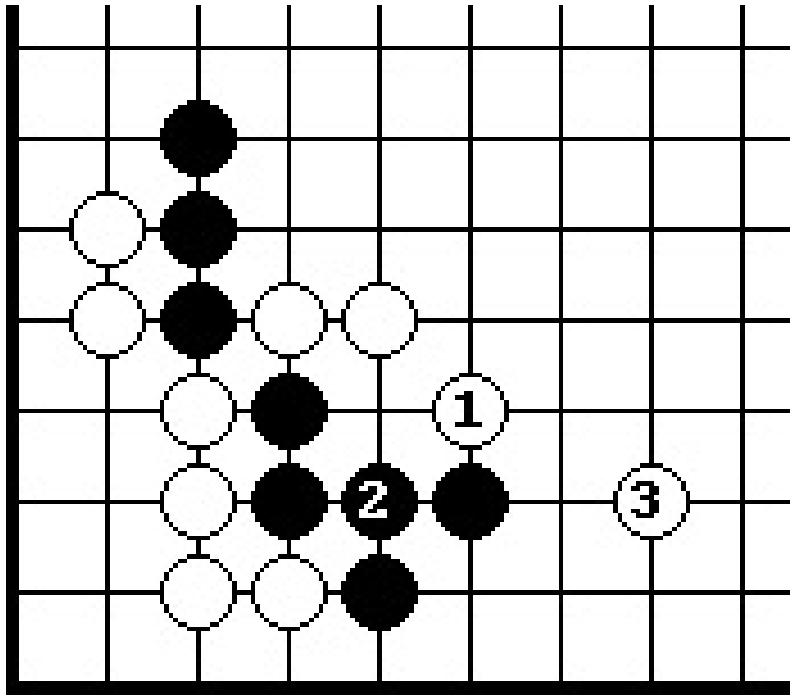
две, "тигр" - одну модификацию.

Фундаментальными хорошие формы называются потому, что практически не имеют
слабостей, Их нельзя атаковать (а смысле атаки форм) и они одинаково работают на пустой доске и в сильной зоне противника.
Основное их свойство заключаетси в том, что создав их, читатель может не беспокоиться за них до

конца партии. Например, бамба, "стена", панцирь черепахи", «дворец» одинаково крепки в своей зоне и в зоне влияния противника.



Здесь приведена
ма "тигр с
ычей". У белых
ествует два
аси 1 и 3, Однако
эт ают формы
черных.



Чтобы
алить "цаплю"
но приложить
ком много
ий. Нужна
ция и как
ция белых
камней на Д.2. Тогда белые имеют сэнтэ 1 и после б.3 черные будут захвачены целиком.

22
Атака прочих хороших форм

В главе 1 было классифицировано вместе с модификациями сорок семь хороших форм. Из них: шесть базовых форм, двенадцать фундаментальных форм, три их

модификации и двадцать шесть прочих хороших форм, включая пять модификаций. *Читатель может продолжить классификацию хороших форм. Если ему встретится новая форма в игре или при разборе партий, то для этого ему нужно будет зафиксировать геометрическую форму, дать новой форме название, описать ее назначение и занести в свою картотеку форм.*

Вернемся к атаке прочих хороших форм. Хочется снова повторить, что все прочие
хорошие формы являются

комбинацией или сочетанием базовых форм: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби. На пустой доске прочие хорошие формы, как правило, не имеют слабостей. Однако при сильной внешней позиции у них появляются один или два слабых пункта. Если атаковать форму в эти слабые пункты, то форма, как правило, разваливается, то есть, на лицо будет один из

четырех результатов атаки форм, а именно:

- *разъединение формы,*
- *утяжеление формы*

- захват формы в сите или гэтэ,

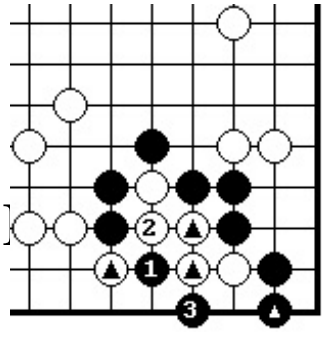
- лишение форм глазных очертании.

Этими слабыми пунктами прочих хороших форм являются слабые пункты базовых форм, то есть слабость дальнего пояса кэймы, слабость иккэн-тоби, реже слабость двух поясов огэймы, еще реже слабость никкэн-тоби и очень редко слабость косуми. Именно ударом в эти слабые пункты прочих хороших форм при наличии сильной внешней позиции можно

получить один из вышеперечисленных результатов атаки форм. Например:

Д.3. Ход черных. Как разделить белых? Белые камни образуют форму "дом". При наличии сильной внешней позиции черные ходом 1 бьют в слабый пункт этой формы. Этим слабым пунктом является слабая точка иккен-тоби белых камней @. В результате черные разъединили белые камни на две группы.

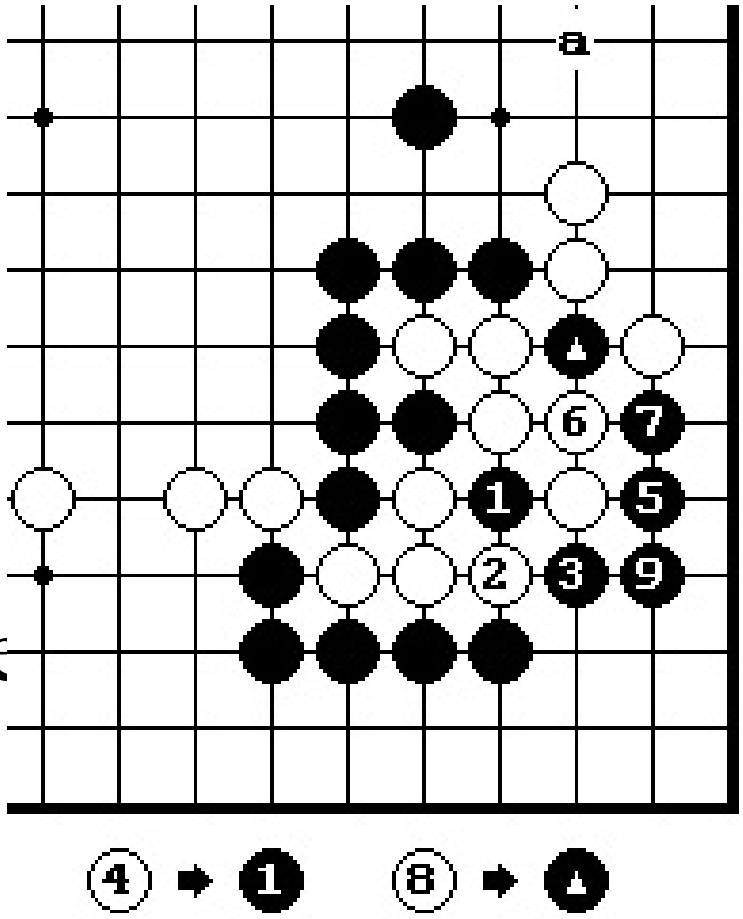
Д.4 Ход черн



захватить белые камни? Белые камни @) образуют форму «прыжок от стенки». При наличии сильной позиции черных, особенно черного @ играем в слабую точку иккен-тоби ходом 1. После ч.3 четыре белых камня взяты

в плен.

черных. Как утяже

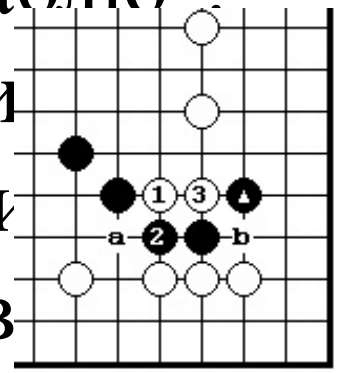


белых?

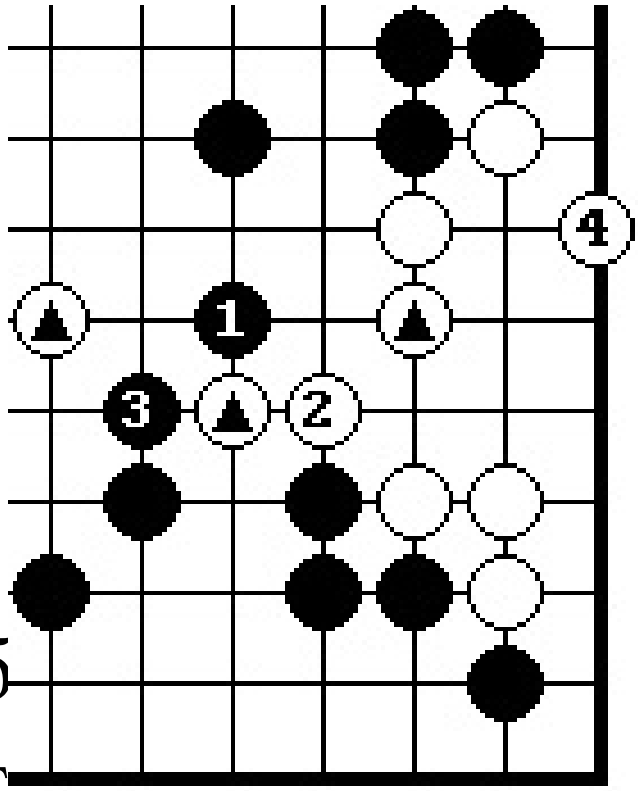
С помощью сэнтэ-ходов 1-8 черные утяжеляют форму белых, а затем защищаются ходом 9, угрожая захватить всю группу белых ходом в "А".

Д.6 Ход белых.
Как отделить черный @?

Черные камни образуют "саблю". При наличии сильной позиции белых бьем в пункт "сабли" - пояс кэймы 1. После б.3 образуются два пункта разрезания "А" и "В". В результате белые разделили черных



на две группы.



7 Ход черных,
к отрезать белый
)

ные камни @
разуют "лук". Ч.1
б мметричную
т ы. В результате
после ч.3 белые камни разделены на две группы. Результат атаки формы - захват формы в сите или гэта, как правило, справедлив только для атаки плохих форм. Поэтому примеров с этим результатом здесь не приводится.

Д.8 Ход белых

Как лишить черных глазных очертаний?
Казалось бы, что форма черных хорошая и имеет глазную форму. Однако, б.1 лишает черных глазных очертаний. В результате после б.7 у черных тяжелая форма, лишенная глаз.

2. Атака плохих форм

В отличие от хороших форм, любой ход, направленный на атаку плохой формы, является сентэ-ходом.

Основным способом атаки плохой формы мы является уменьшение степеней или угроза захвата ее в гэта или сите.

Атака глупой формы

Глупая форма - это нагромождение

камней, *у* которых мало степеней.

Основными способами атаки глупой формы являются ходы (тэсудэи):

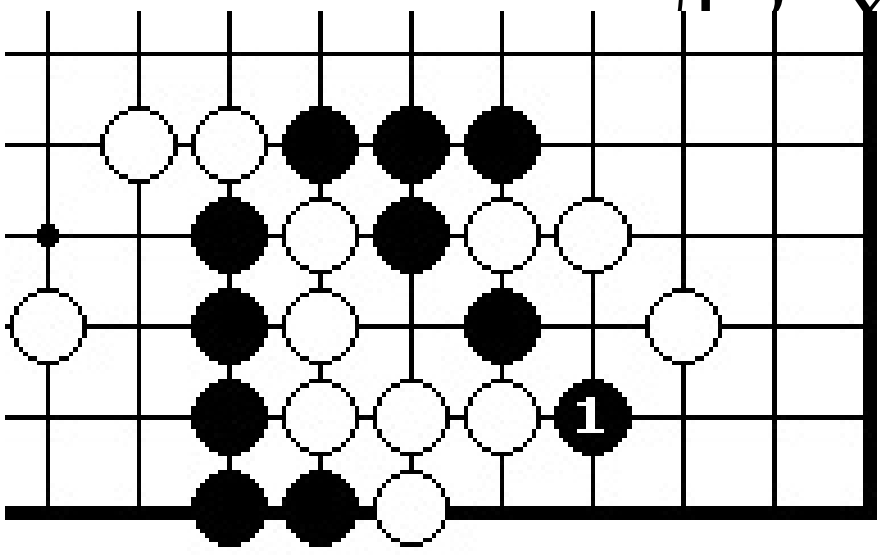
- *уменьшающие дамэ*
- *угрожающие гэта или сите*

Д.1. Ход черных.
Восемь белых камней @ находятся в глупой форме. У нее на восемь выставленных камней - всего три

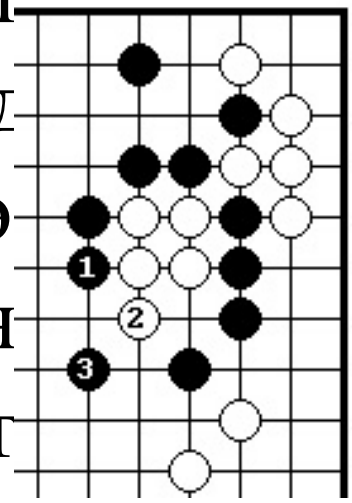
дамэ.

Черные атакуют белых ходом 1, сокращающим дамэ. В результате после ч.3 белые захвачены.

Д.2. Ход черных.



Шесть белых камней находятся в глупой форме. Черны
1 сокращают д
захватывают э
камни. Именн



результат атаки форм (захват
с помощью сите или гэта)
характерен для плохих форм и в частности для глупой формы.

Д.3 Ход черных

Четыре белых камня находятся в глупой форме. Сокращаем дамэ ходом 1, а затем, если белые сопротивляются ходом 2, то захватываем эти камни с помощью гэта 3.

Атака неэффективных форм

Неэффективная форма - это форма, которая за выставленные камни не имеет максимального количества дамэ.

Основным способом атаки этой формы являются ходы (тесудзи):

- уменьшающие дамэ

- угрожающие

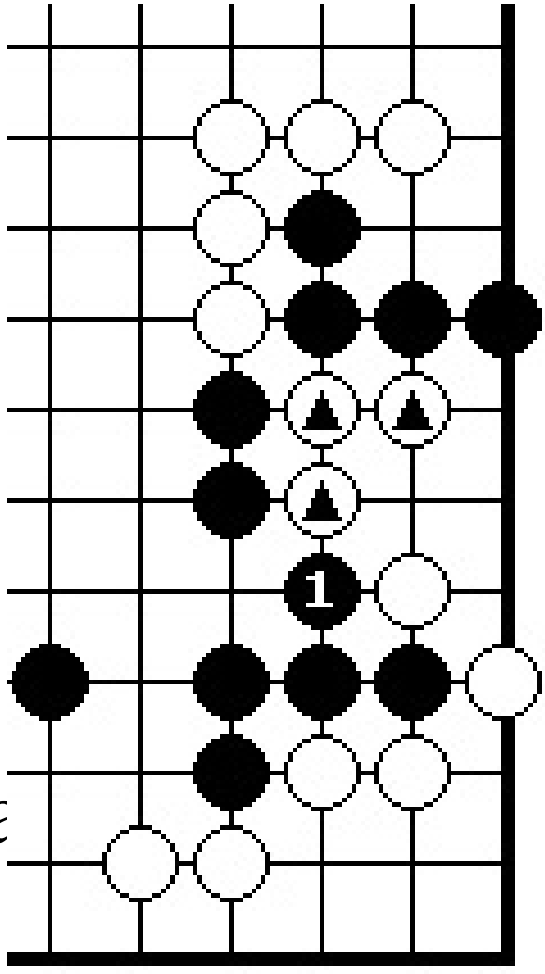
гэта или

сите

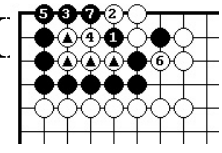
Д.4 Ход черных

Три белых камня образуют форму "пустой треугольник”. Сокращаем дамы с помощью тэсудэи вбрасывания 1. После ч.3 белые камни захвачены в сите.

Д5. Ход черных



и белых камня
ходятся в
эффективной форме.
акуем форму с
мощью ч.1,
кращающего дамэ.
перь как бы белые не
за и их камня будут
захвачены.

Д.6 Ход черны 

Четыре белых
камня @ образуют
форму "пустая скобка". Черные
ходом 1 сокращают дамэ этой
формы. После вынужденных ходов 2-

7 "пустая скобка" захвачена.

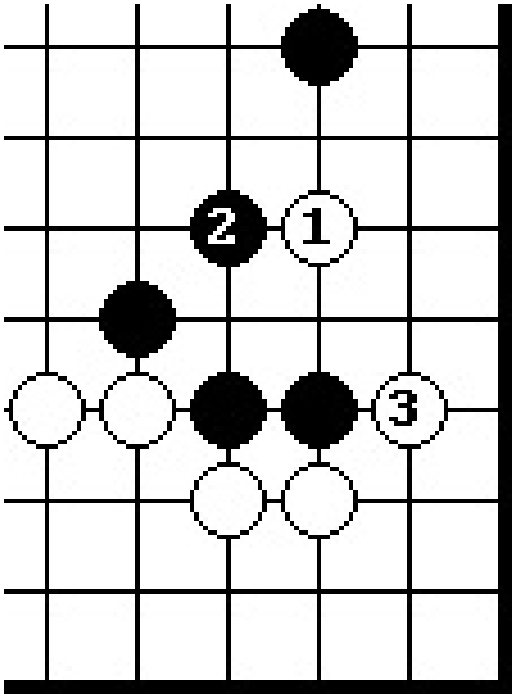
Атака незавершенных форм

Незавершенные формы - это незавершенные хорошие формы.

Основным способом атаки является:

- *занятие пункта, который образует хорошую форму согласно поговорке:*

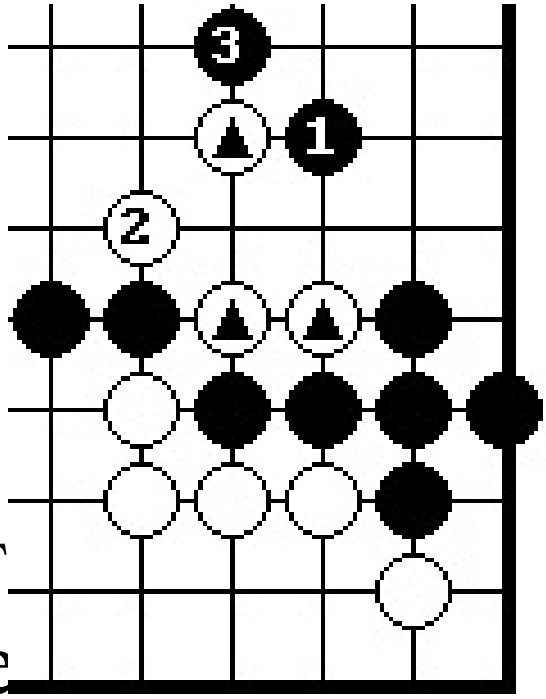
"Лучший ход противника - твой ход".



7. Ход черных.

Три черных камня образуют незавершенную форму "цапля". Белые ходом 1 занимают пункт, который позволил бы черным получить форму "цапля в воде". Кроме того, б.1 угрожает разрезанием. Поэтому черные защищаются 2, но ходом 3 белые соединяют камень 1 и одновременно выбивают базу из-под всех черных камней.

Д.8. Ход черных. Четыре белых камня находятся в незавершенной форме "тигр". Ч.1 занимает главный пункт в сэнтэ и если белые отвечают 2, то черные играют 3. После ч.1 белые, как бы ни играли, не могут получить форму. В результате у белых образовалась глупая форма.



). Ход черных.
рех белых камней @
езавершенная форма
иба. Черные
ат ую точку ходом 1,
бе тся 2 и после ч.3 у
белых возникают большие проблемы
с нижней и верхней группами.

Атака формы «кукла»

Форма "малая кукла", "кукла" и "большая кукла" встречаются в каждой партии без

исключения. Поэтому атака этих форм является основным элементом техники Го,

Атака малой «кукла»

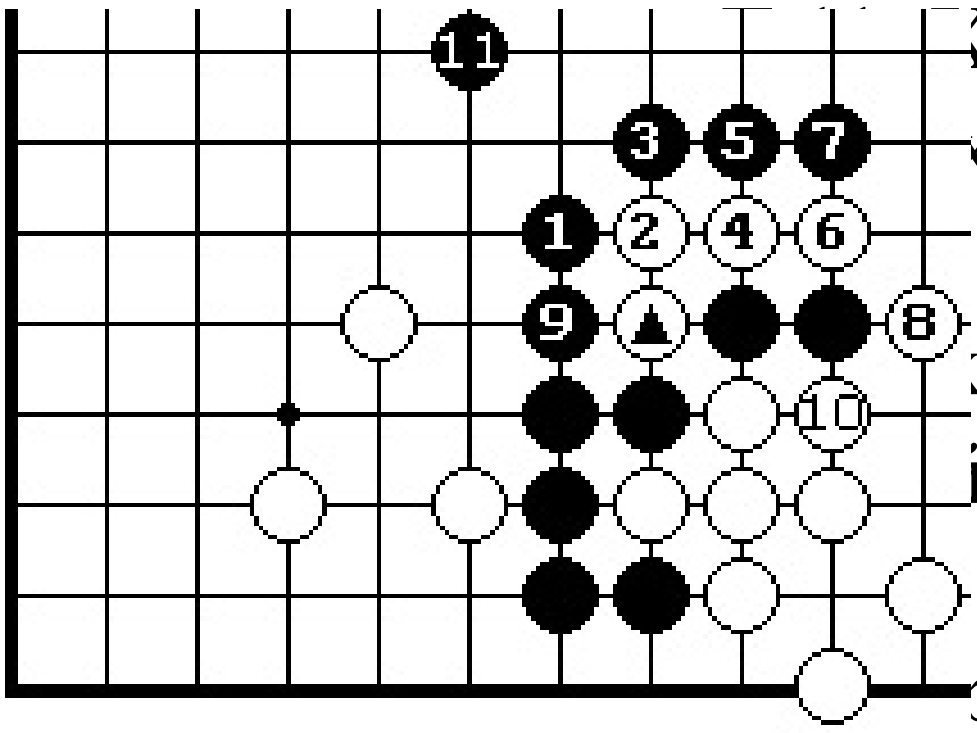
Основным способом атаки "малой куклы" является:

- Атари
- Ход, угрожающий захватом этой формы с помощью гэта или сите.

Как правило, эти ходы являются сэнтэ по отношению к "малой кукле".

Д.10. Ход черных

Белый камень @ находится в "малой купля". Атакуем форму при помощи атари 1. Если белые играют 2, то ч.3. После снятия черного камня @ белые попадают в защелку.



Ход

к

камень

одится в

і кукле".

А

ф

рый

угрожает взять "малую

куклу" в гата. Если белые - 2, то после ч. 11 черные получают прекрасную форму. Заметим, что белые не могут играть в 7 после ч.5, так как все сите в пользу черных.

26

Д.12. Ход белых

Черный камень @ находится в "малой кукле". Атакуем камень с помощью б.1, который угрожает взять "малую куклу" в гэта. Однако, в

данном случае черный @, после 6.1 б.1 является пленным, так как он не может убежать. Если черные 2, то после б.13 видно, что черные захвачены в плен.

Д.13. Ход черных.
Белый @ находится в "малой кукле". Ч.1 угрожает взять белый @ в сите ходом в "А" или ходом в «В» захватить два белых камня. Если белые играют «В», черные - в "А" и наоборот. Белые играют 2, черные - 3, белые - 4 и черные после сентэ 5 забирают "малую куклу" в гэта ходом 7, образуя форму "тигр с добычей".

Атака куклы

Атака "куклы" проводится двумя способами:

- С помощью атари
- С помощью хода, занимающего одну из бамбовых точек.

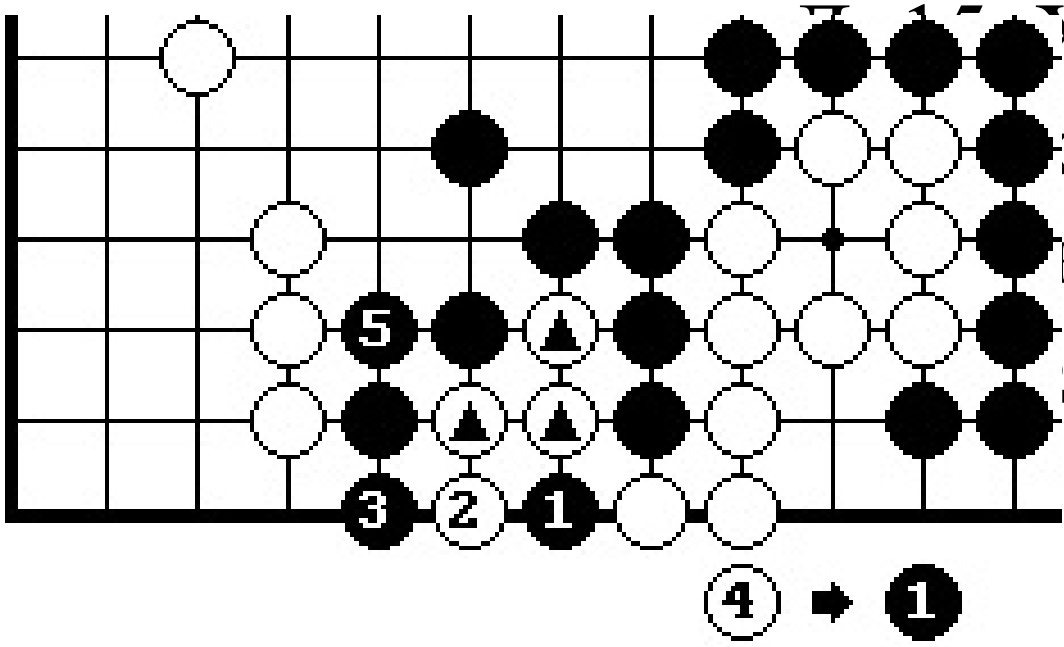
Как правило, эти ходы являются сэнта по отношению к "кукле".

Кроме того,

Д.14. Если в ответ на черный @ на этой диаграмме белые играют хане 1, то черные очень часто атакуют с помощью двойного ханэ 2.

Рассмотрим эти способы атаки

"куклы" на примерах



Ход

к

камни

дятся в

'.

А

помощью атари 1 и 3, а затем защищаемся ходом 5. В результате атаки "куклы" нам удалось в сэнтэ поставить камень 3, что позволило разъединить белые группы.

Д. 16. Ход черных

Белые камни @ находятся в "кукле". Атакуем с помощью атари 1, а затем даем атари 3. В результате черные в

сэнтэ поставили два камня. После ч.5 белые камни справа взяты в

плен.

Д.17. Ход черных

Белые камни @ находятся в "кукле". Атакуем их с бамбовых точек. Одна точка занята, значит атакуем

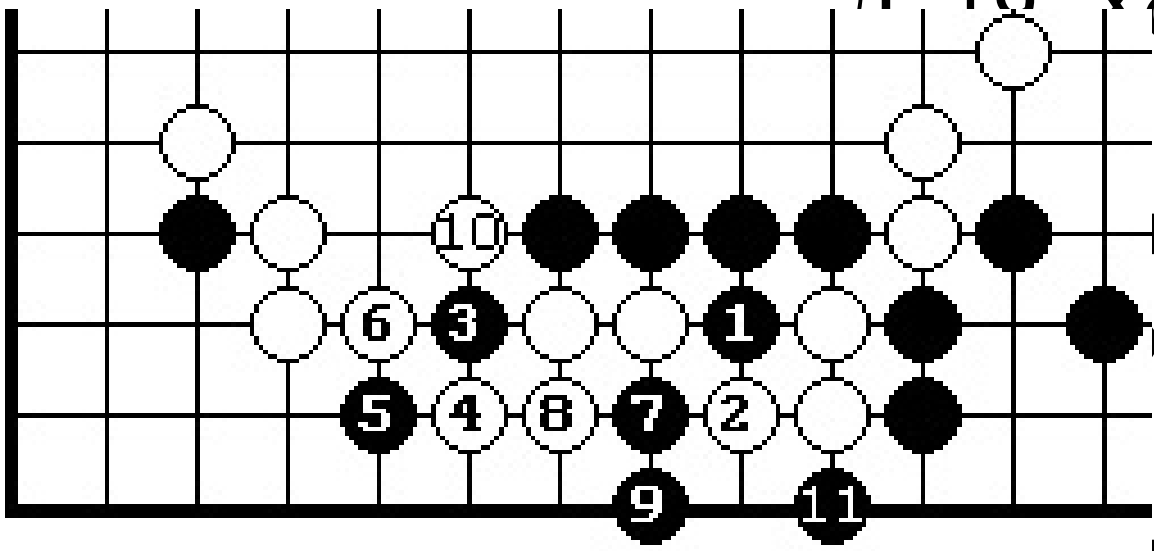
с другой бамбовой точки ходом 1, теперь на
любой ход белых "кукла" будет захвачена в плен. А эти два разрезающие белые камни - очень важны.

Захватив их, черные объединяют три свои группы в единое целое.

Д.18. Ход черных

Белые камни @ находятся в "кукле". Атакуем с помощью хода, занимающего бамбовую точку 1, белые защищаются 2, черные играют 3, белые - 4, В результате атаки формы черные в сэнтэ поставили камни 1 и 3, а затем закончили строительство огромной стены ходом 5.

Д.19. Ход черных.



Ч.1 загоняют два белых камня в "куклу". Далее, атакуем с помощью двойного хана 5. Если б.6, то ч.7 и после 11 черные захватывают три разрезающих камня белых.

Д.20. Ход черных.

Ч.1 загоняют два белых камня в "куклу". Белые защищаются

с помощью хода. 2. Далее, черные атакуют с помощью двойного хана 3. Белые вставляют сентэ 4, а затем защищаются на 6. После вынужденных ходов 7-15 черные выстраивают гигантскую стену. Белые не могут играть ход 6 в 10 из-за двойного атари в 8. В этом заключена суть двойного ханэ (ниданбанэ). Белые должны защищаться от двойного атари, а черные могут продолжить атаку.

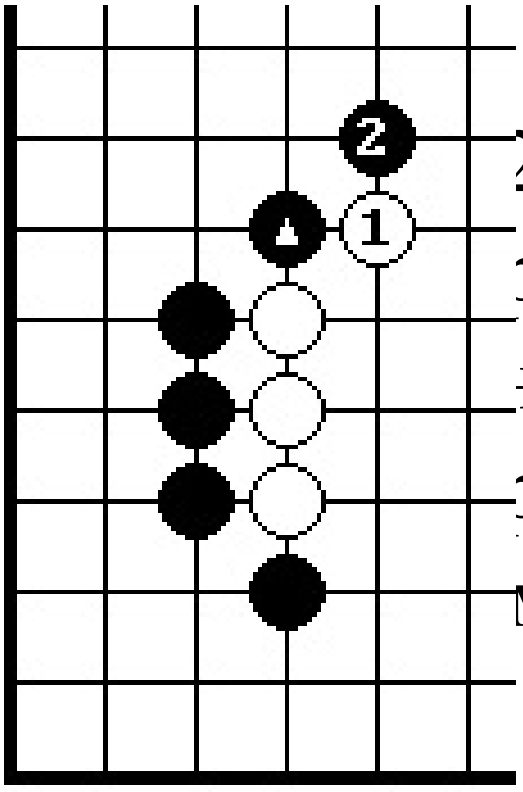
Атака «большой куклы»

Атака "большой куклы" осуществляется с помощью;

- Уменьшения дамэ;

- Занятия критической точки "большой куклы".

Этой критической точкой является точка иккен-тоби от среднего камня "большой
куклы". Как правило, атака "большой куклы" проводится в сентэ. Кроме того,

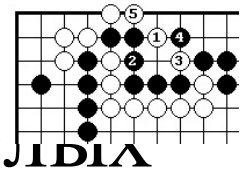


21. Если в ответ на
оный @ белые играют
нэ 1, то очень часто
оные атакуют с
мощью двойного ханэ

2.

Рассмотрим несколько примеров

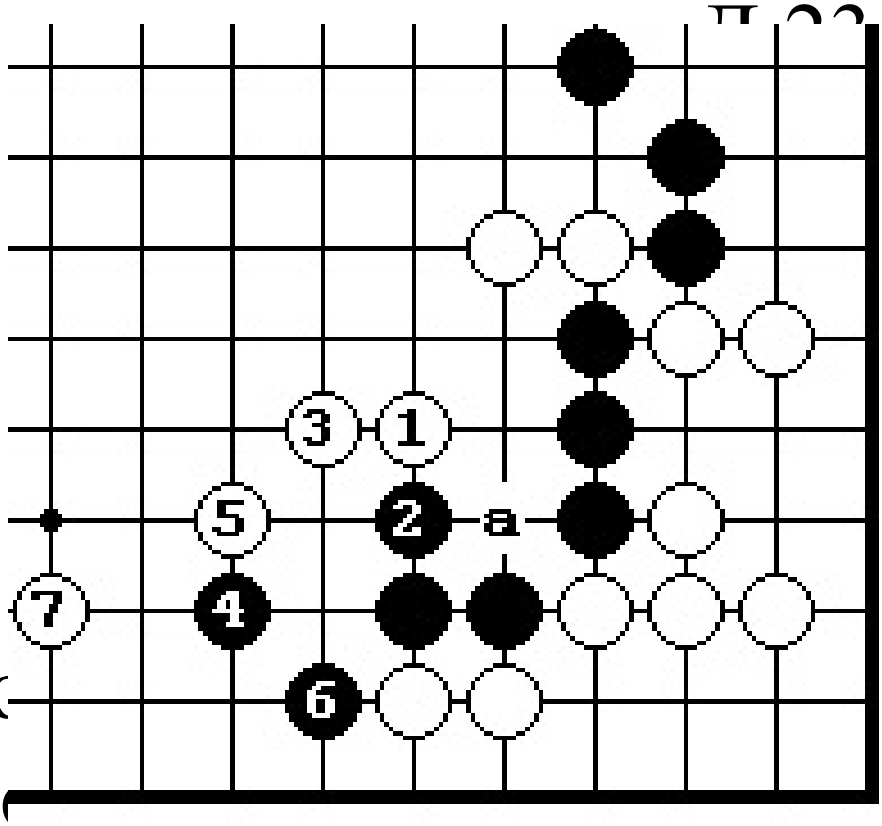
атаки "большой куклы"



Д.22. Ход белых

Три черных камни находится в "большой кукле". Атакуем с помощью занятия критической точки трех камней ходом 1. Черные защищаются 2, образуя неэффективную форму "пустая скобка". Белые режут на 3, черные - 4, и после б.5

черные камни захвачены.



Д.23. Ход белых

ерных камня

ятся в

шой кукле".

е атакуют с

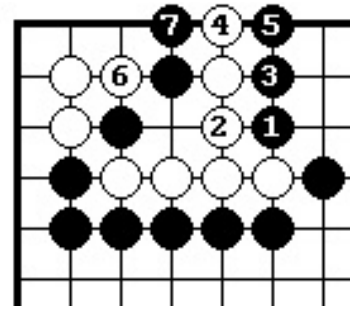
ческой

го – б.3.

играют в "В"

и захватывают черные камни.

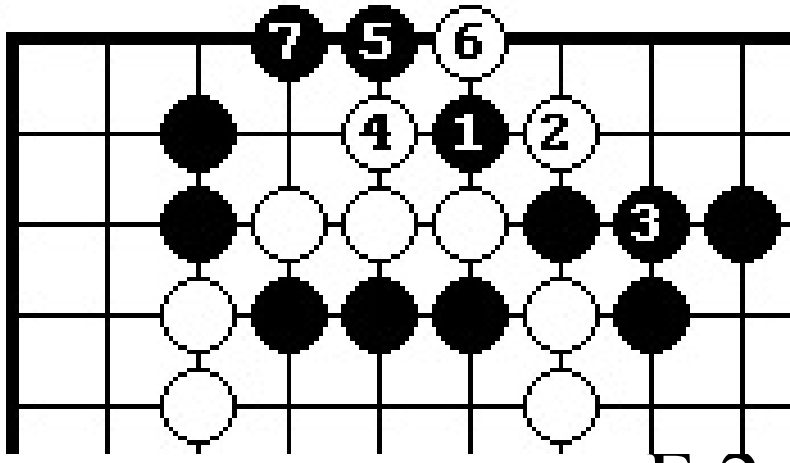
Однако, и после б.7 черные камни находятся на краю пропасти.



Д.24. Ход черн

Четыре

белых камня находятся в "большой кукле". Критическая точка занята, поэтому атакуем с помощью уменьшения дамэ ходом 1. После вынужденных ходов 2-7 белые камни захвачены с помощью защелки.



. Ход черных. белых камня цятся в плохой ф ощью уменьшения дама. Б.2 - сэнтэ,. Б.4 захватывает камень 1, но после ч,7 белые камни захвачены.

Д.26 Ход черных.

Загоняем три белых камня @ в "большую куклу" ходом 1. Если белые играют ханэ 2, то черные продолжают атаку формы с помощью двойного ханэ 3. После атари 4 белые защищаются 6. Черные забирают в сэнтэ белый 4 ходом 7. Если сите не проходит, то последующие ходы показаны на этой диаграмме. Хочется отметить, что белые не могут играть 6 в 9 из-за угрозы хода черных в 6 с последующим захватом "большой

куклы". Как и а случае "куклы", после двойного
ханэ белые обязаны защититься из-за потери "Большой куклы".

Атака прочих плохих форм

К прочим плохим формам автор относит двойное разрезание на бамбу и "ступени".
Читатель может продолжить ряд прочих плохих форм по мере обнаружения таковых
в своей партии или при разборе чужих партий.
Двойное разрезание на бамбу делает

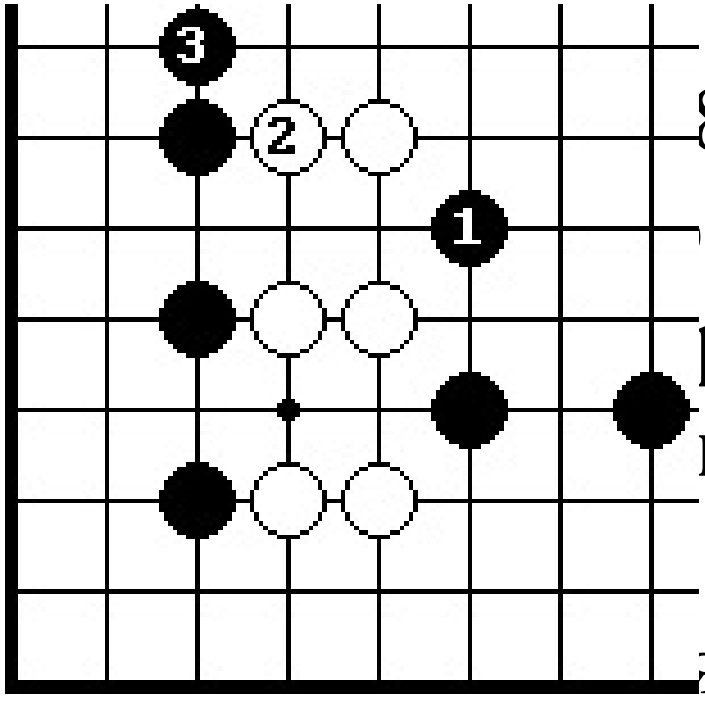
камни лишними или теряет сентэ. "Ступени" в партии встречаются довольно часто. В этом случае нужно опасаться
удара в критическую точку. Рассмотрим примеры.

29

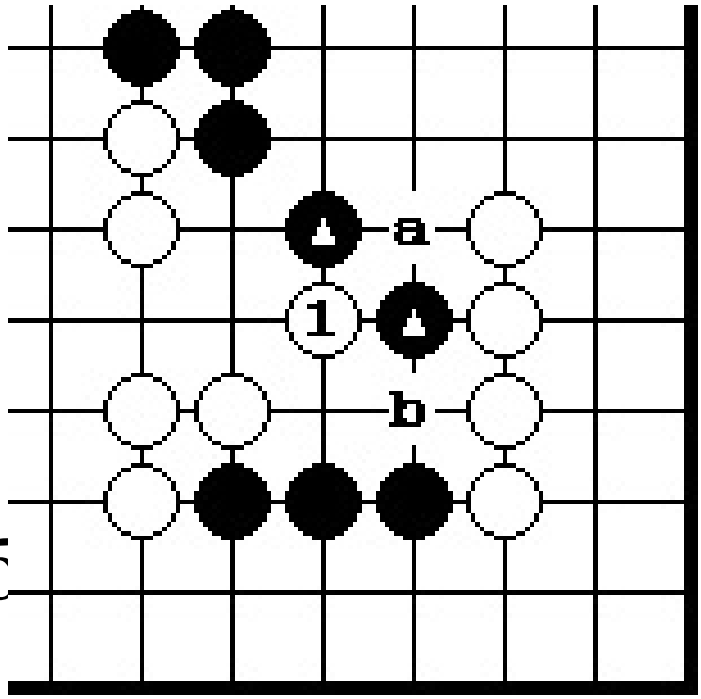
Д.27. Ход белых

На нодзоки черных белые играют 1 в

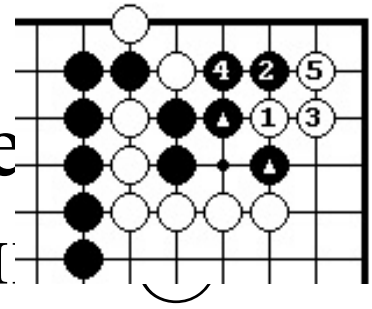
свнтэ, а затем создают бамбу ходом 3. В атом случае черный @ становится лишним камнем.



8. Ход белых
ные только что
рали нодзоки 1.
ые играют сэнтэ
2
ч
ы 3. В этом примере черные не только получили неэффективный камень 1, но и потеряли сэнтэ.



. Ход белых
ые камни @ по
шению к стенке
их камней
об рму "ступени".
Б. ую точку этой
формы,
обраяуя два пункта разрезания "А" и
"В".



Д.30. Ход бе
Черные кам
образуют "ступени"
при отношению к белой стенке. Б.1

бьет в критическую точку и после хода 5 белые получают базу в углу.

#3. Атака точек разрезания

Точки разрезания являются слабостью в конфигурации камней. При определенной ситуации, сыграв в эту точку, читатель сможет реализовать эту слабость.

Существует три основных способа атаки точек разрезания:

- *Непосредственное разрезание;*
- *Угроза разрезания (нодзокн);*
- *Использование точек разрезания для захвата камней при*

помощи

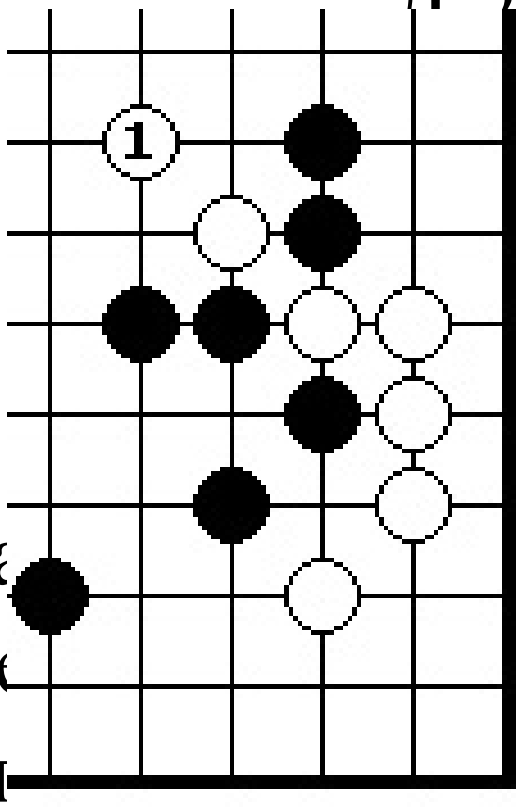
нехватки дамэ.

Непосредственное разрезание больше относится к атаке слабых групп, а не к атаке форм. В этом случае разделив группу противника на две части с помощью разрезания можно одновременно атаковать обе эти группы. Примеров на этот вид разрезания автор не приводит, так как они не отвечают теме данной книги.

Угроза разрезания а какой-то мере относится к атаке форм. Сначала нужно с
помощью атаки формы утяжелить форму этой группы. В основном это относится к
незавершенным формам, таким как незавершенная "цапля", "тигр", бамба.

Д.1. Ход черных

Четыре белых камня находятся в плохой форме незавершенная "цапля" (нет белого камня в 1). В их форме имеется точка разрезания на месте б.2. Атакуем точку разрезания с помощью нодзоки 1, белые защищаются в 2, утяжеляя себе форму.
Далее, ч.3 начинает атаковать тяжелую черную группу.



Д 2. Ход белых

а разыграна хорошо

стная дзёсэки с

нем на хоси. В

фигурации черных

ка

слабость -

не

форма

"т

". В определенный

момент белые играют в главную точку 1, реализуя слабость позиции черных.

Использование точки разрезания для захвата камней с помощью нехватки даме является основной темой данного параграфа. Здесь полностью

применима атака форм, результатом которой будет захват камней благодаря слабости

пункта разрезания.

Основным способом атаки являются ходы с использованием:

- Тэсудзи вбрасывания

- Тэсудзи, создающие дамэдзумари (нехватку дамэ).

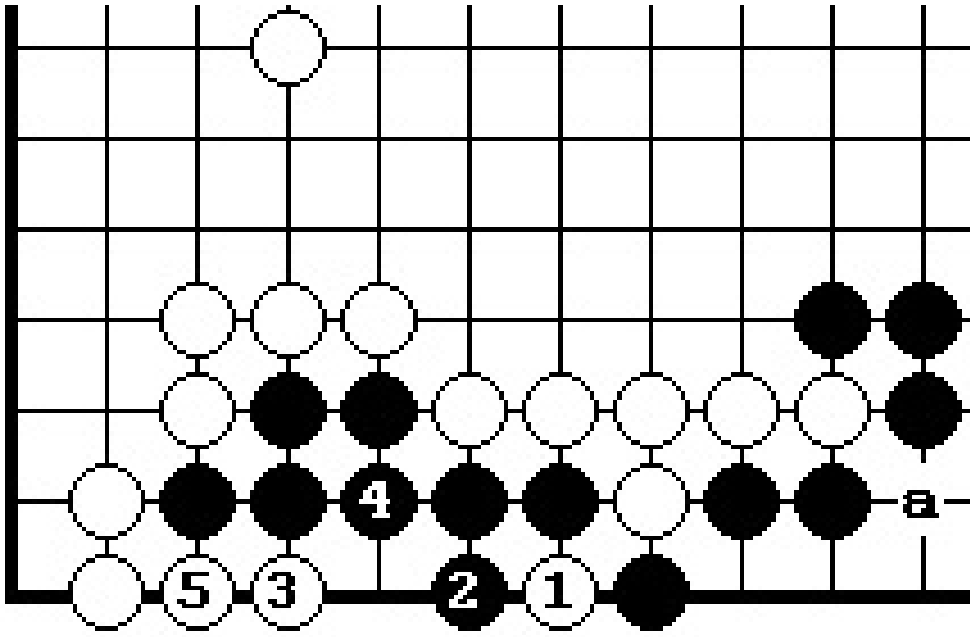
Обычно это относится к точкам разрезания на второй линии, реже к остальным

линиям доски.

Рассмотрим несколько примеров.
Д.3. Ход белых

У черных имеется пункт разрезания в пункте "А". Постараемся использовать эту слабость, с тем чтобы захватить пять черных камней. Вбрасываем камень ходом 1. Черные снимают его ходом 2. Белые дают атари 3 и сейчас черные не могут соединиться из-за нехватки степеней. Они защищают точку разрезания 4, а белые снимают пять

черных камней ходом 5.



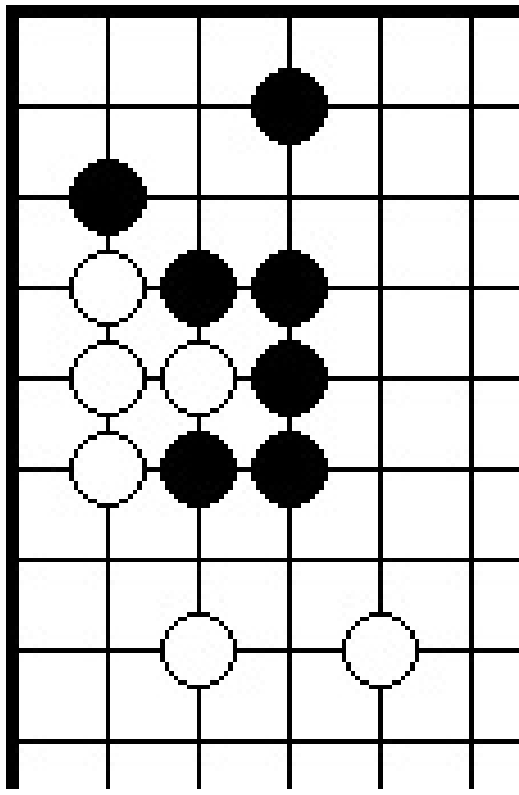
од белых
ных
ся точка
ания в
пр мэ у
черных с тем, чтобы использовать слабость черных благодаря нехватки степеней. Делаем вбрасывание ч.1, а затем не даем построить глаз ходом 3. Если черные - 4, то после б.5 черные не успевают защитить точку разрезания.

Д.5. Ход белых

У черных имеется точка разрезания

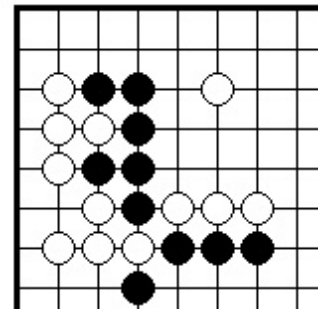
по третьей линии. Сразу
режем ходом 1. Черные отвечают 2. Белые вбрасывают ходами 3 и 5 для создания дамэдзумари. Черные играют 6 и получают неприятное двухходовое ко с первым пробитием белых. Если вместо ч.б черные бьют в "А", то белые играют сагари в "В" и забирают разрезающие черные камни без ко- борьбы.

4. Задачи

Зада  ных.

Как провести атаку белых камней на левой стороне?

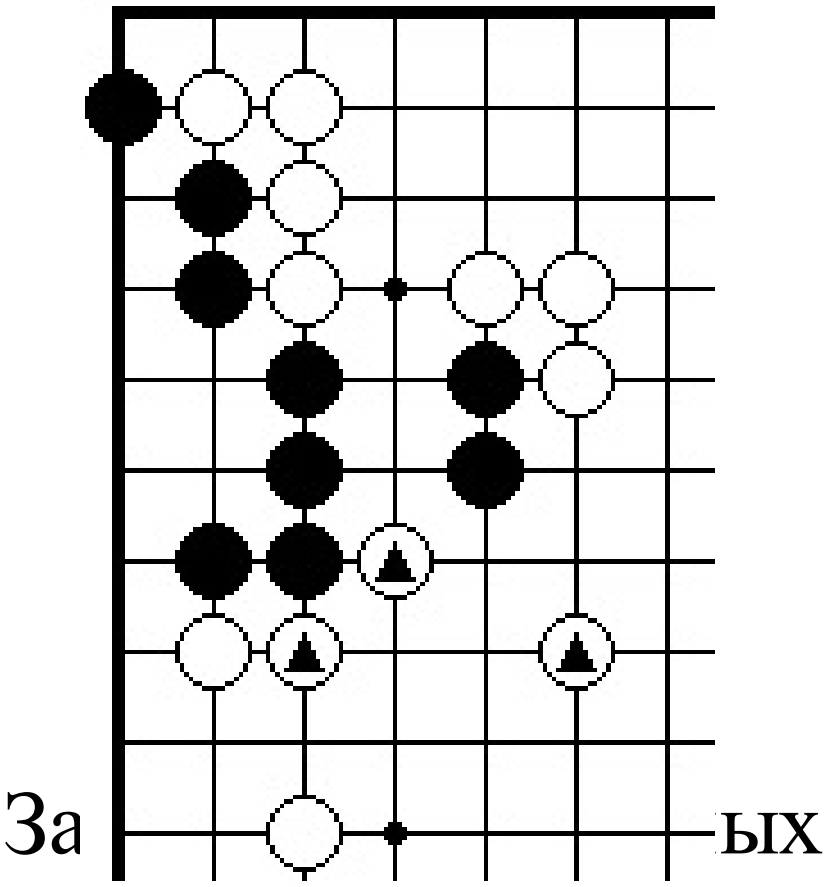
Где слабый п белых?



Задача 2. Ход черных.

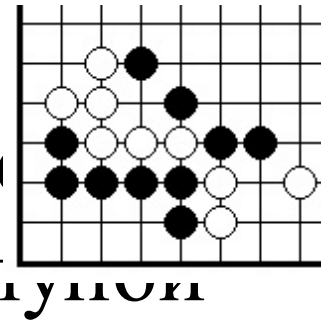
Как атаковать форму белых камней

"Прыжок от стенки" на верхней стороне?

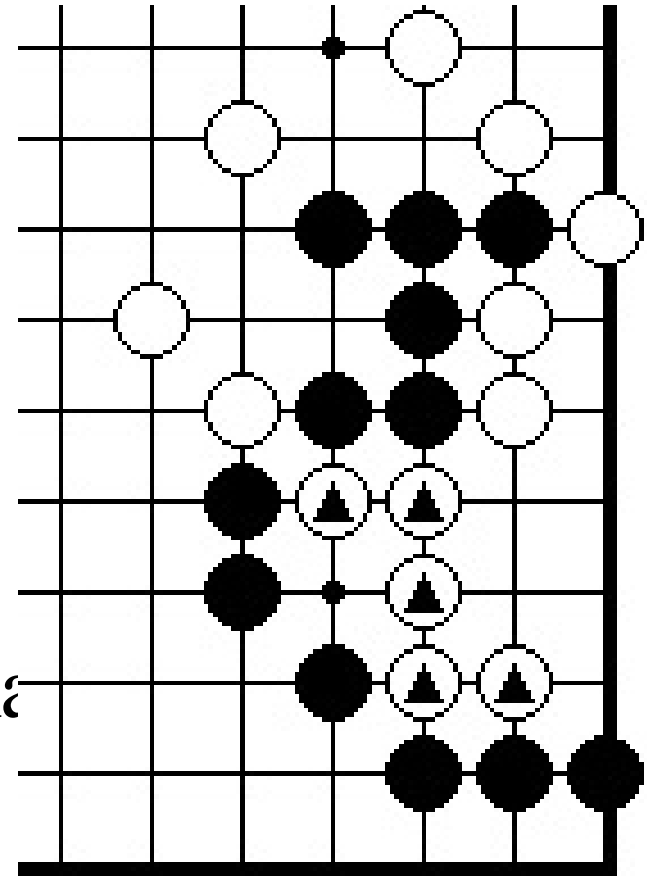


Белые камни @ образуют Форму "сабля".
Как черным атаковать ее?

Задача 4. Ход черных

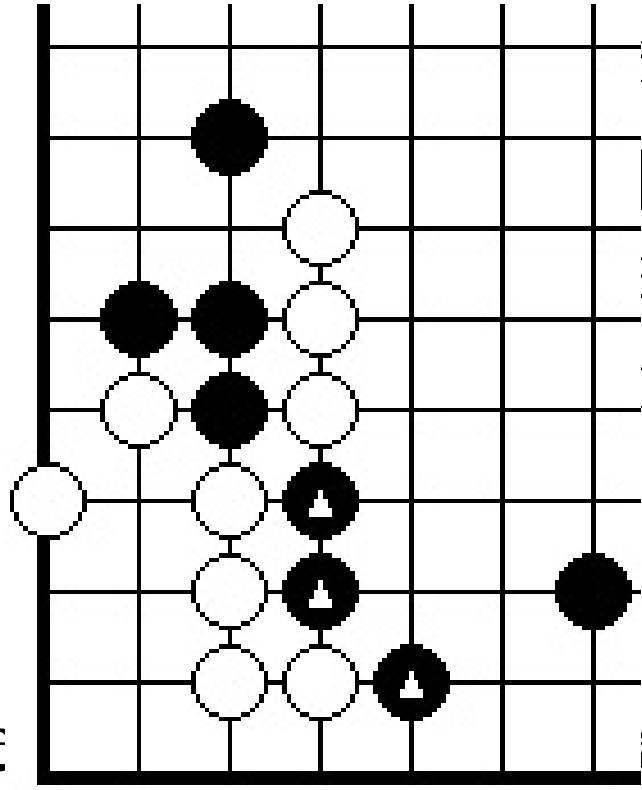


Белые камни
левой сторон
находятся в глупой
форме
Как черным
атаковать ее?



ача 5. Ход черных.
ые камни @
одятся в
ффективной
ме.
Ка овать ее?

Задача 6. Ход белых.

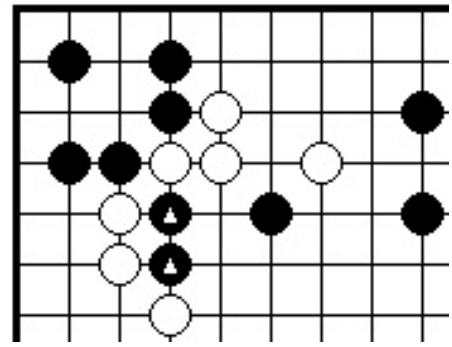


и черных камня @
разуют
авершенную форму
ля".

бе е?

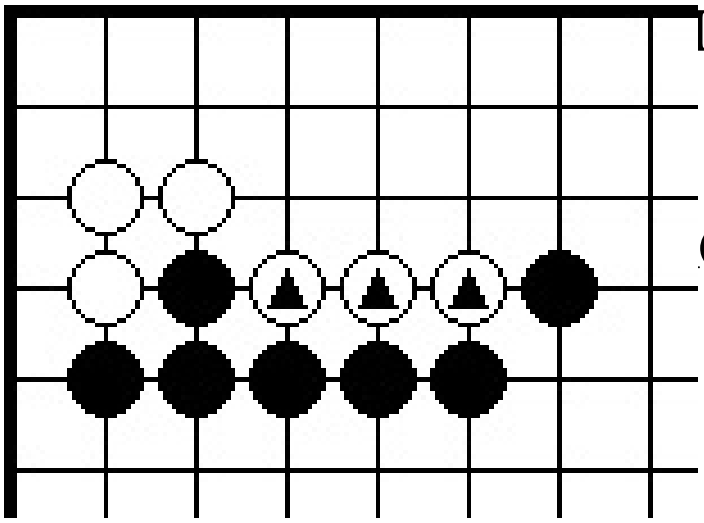
Задача 7. Ход черных.
Белый камень @ находятся в форме "малой куклы". Как черные должны атаковать ее и спасти три своих камня?

Задача 8 белых.



Два черных камня @ находятся в форме 'куклы". Как белые должны атаковать ее?

Задача 9. Ход черных.
Три белых камня @ находятся в форме

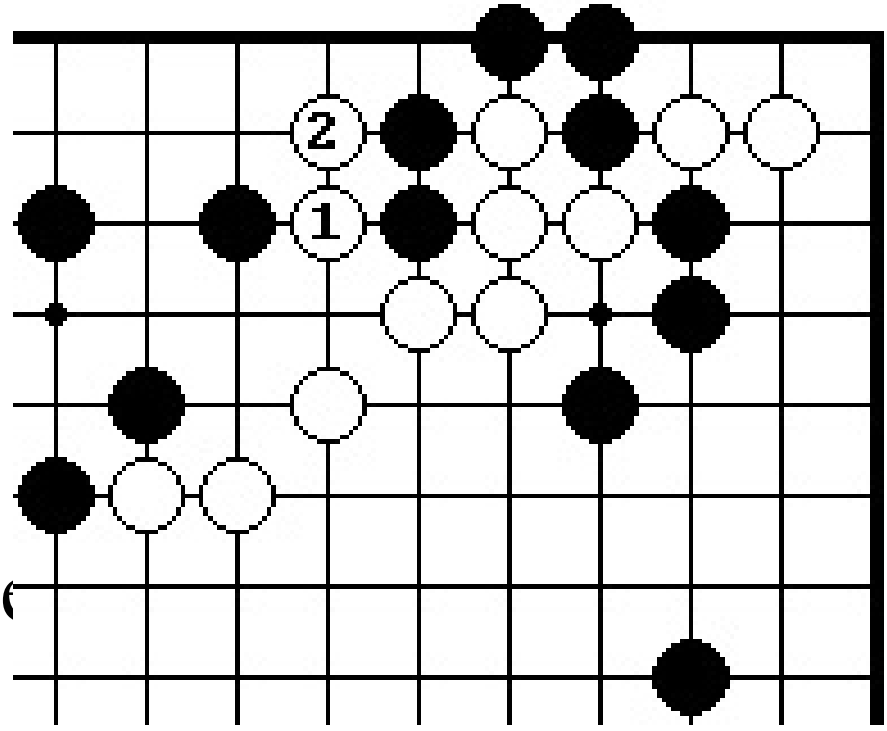


льшой куклы".
черные должны
овать ее?

Задача 10. Ход черных.

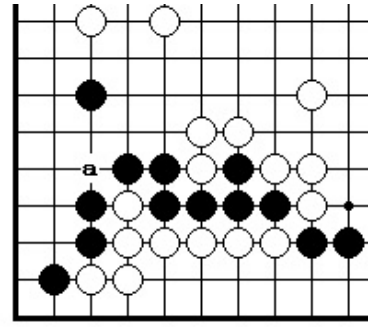
Два белых камня @ образу ют форму "ступени". Как черным атаковать ее?

Задача 11. Ход белых.



е б.1 и ч.2 у
ых
овалась
разрезания
кте "А", Как
бе

Задача 12. Ход белых.



У черных имеется точка разрезания в пункте "А". Как атаковать ее?

33

Ответ на задачу 1.

Д.1. Ч.1 бьет в слабую точку базового

соединения иккен-тоби. Если б.2, то-ч.3. Далее, 4 -9 является вынужденными ходами, в езультате которых черные захватили четыре белых камня.

Д.2. Если вместо б.2 на Д.1 белые сыграют 2 сюда, то в результате вынужденных ходов 3-9 черные выстраивают гигантскую плотность.

Ответ на задачу 2.

Д.3. Ч.1 бьет в слабый пункт этой формы.

После б.2 черные играют 3. Если белые
играют 4, то после ч.7 черные получают
выход на верхнюю сторону.

Д.4. Если вместо б.4 на Д.3 белые играют 4 здесь, то после ч.7 черные захватывают три белых камня.

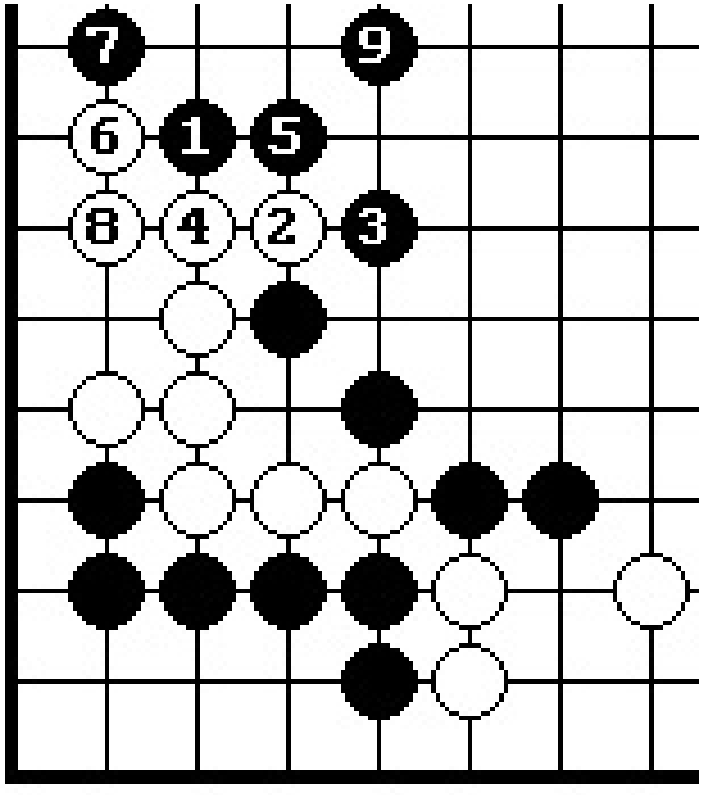
Ответ

на задачу 3.

Д.5. Ч.1 бьет в слабый пункт этой формы – пояс кэймы. Если б.2, то после хода 7 черные легко убегают в центр.

Д. 6 Если белые играют 2, то после сэнтэ-обмена 3-4 черные выбегают 5 и белые не могут их удержать из-за

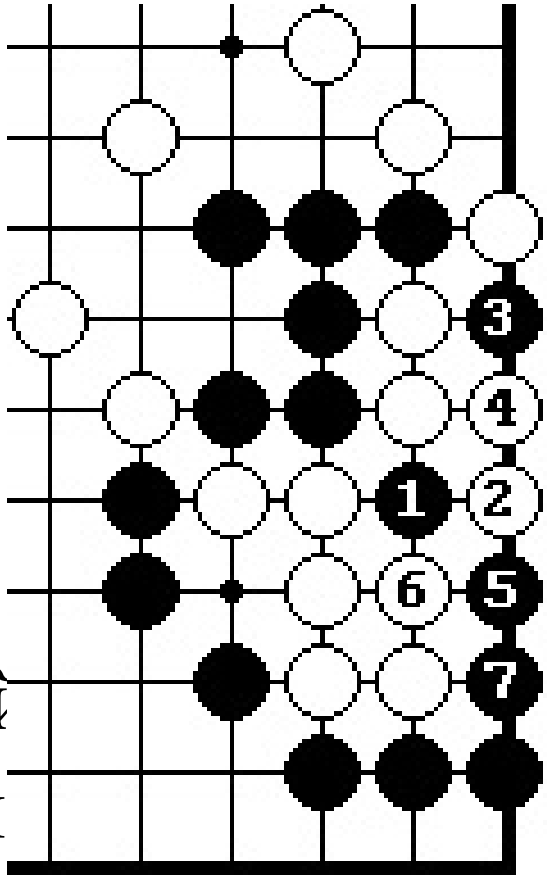
двойного атари 9.



O

Д.7. Шесть белых камней находятся в глупой форме. Атакуем их с помощью ч.1, который угрожает захватить белые камни. После вынужденных ходов 2-9 белые

захвачены.



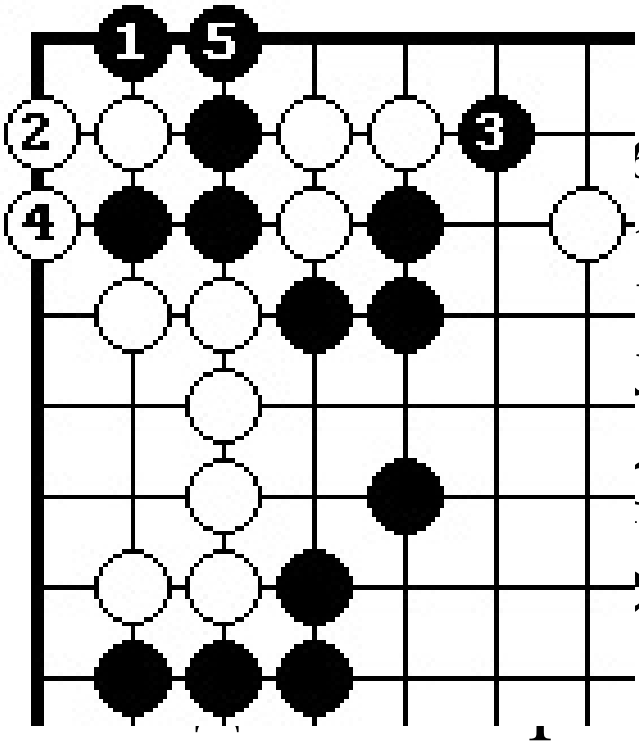
ет на задачу 5.

Пять белых камней от неэффективную у "пустая скобка". уем с помощью ч.1, ьшающего дамэ этой е вын ов 2-7 белые не могут спасти пять своих камней.

Ответ на задачу 6

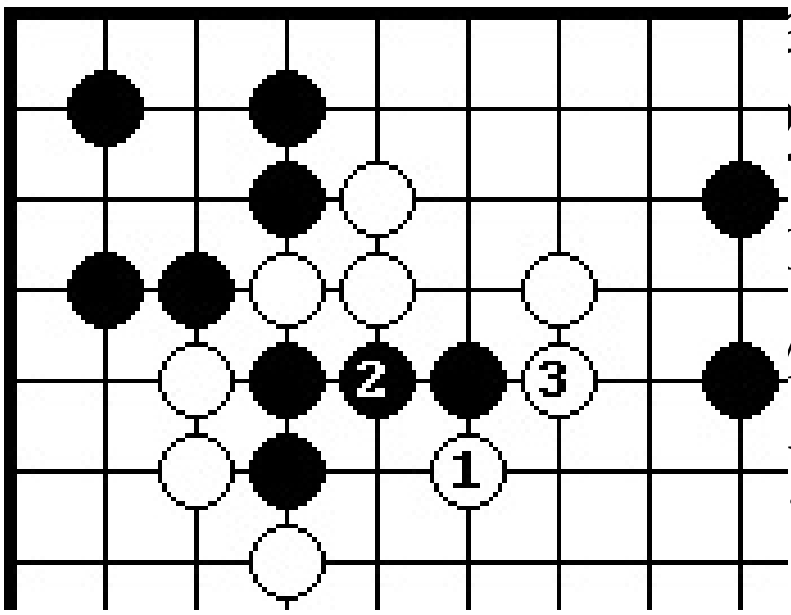
Д. 9. Б.1 бьет в главную точку атой формы. Если ч.2, то белые играют 3. После ч.4 белые режут на 5, разваливая эту форму.

Д.10. Если на б.1 черные играют 2, то после б.9 разрезающие камни черных захвачены.



вет на задачу 7.

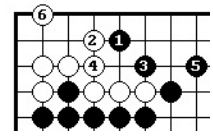
1. Атакуем "малую лу" с помощью ои, получая в сэнте елые 2, то - ч.3. 4 и после ч.5 видно, что все белые камни захвачены.



ет на задачу 8.

. два черных я находятся в ие "кукла". уем

"куклу" с бамбовых точки ходом 1. Если ч.2, то после б.3 разрезающие камни черных захвачены.



Ответ на задачу 9

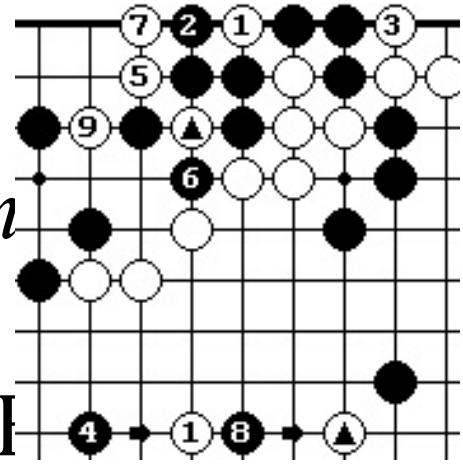
Д. 13. Три белых камня находятся в форме
"большая кукла". Атакуем их с главной точки трех камней ходом 1. Если б.2, то в результате вынужденных ходов 3-6 белые выживают в углу, а черные имеют

плотность.

Д. 14. Если на черный 1 играть 2, как здесь, то белые разваливаются после Ч.9.

Ответ на задачу 10.

Д. 15. Ходом 1 черные играют в критическую точку формы "ступени". Теперь два разрезающих камня белых захвачены из- за пунктов миаи: "А" и "В".



Ответ 11.

Д. 16. Н

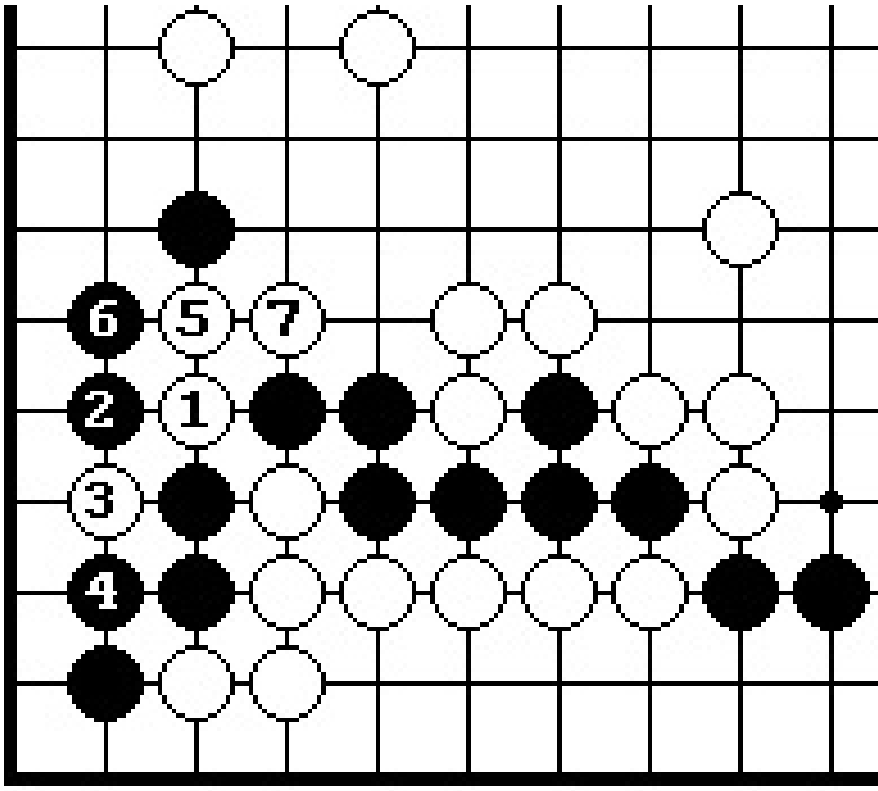
играют 1 и 3,

чтобы в сэнта занять точку разрезания. После 6.9 черные камни захвачены.

35

Ответ на задачу 12.

Д.17. Белые сразу играют в точку разрезания ходом 1. На ч.2 белые играют атари 5. У черных нет выбора, кроме ч,4.



е, они
от все свои
и. После б.7
е
ают семь
ых камней.

Резюме:

Результатом атаки форм является:

- Захват формы с помощью гэта или сите.
- Разделение формы на две части.
- Утяжеление формы,
- Лишение формы глазных

очертаний.

Атака базовых хороших форм осуществляется ударом в слабую точку формы при
наличии сильной внешней позиции. В основном это относится к кэйма и иккэн-тоби,
реже к огэйма и никкен-тоби и очень редко к косуми.

Фундаментальные хорошие формы, практически, не подверженные атаке форм. Они
одинаково надежно служат и в своей зоне и в зоне противника.

Атака прочих хороших форм осуществляется ударом а слабый пункт базового соединения, при наличии сильной внешней позиции.

Атака плохих форм осуществляется с помощью хода, уменьшающего дамэ или угрожающего взять форму в гэта или сите. Все ходы на атаку плохой формы являются сэнтэ.
Особенно выделим атаку форм "кукла":

- Атака "малой куклы"

осуществляется путем атари или хода, угрожающим
захватом этой формы.

- Атака "куклы" осуществляется путем атари или хода в одну из бамбовых
точек.

- Атака "большой куклы" осуществляется путем уменьшения дамэ или
хода в критическую точку трех камней.

Глава 3.

Решение тэсудзи с использовлнием форм

Лучший в данной позиции ход, начинающий комбинации, называется тэсудзи.
Тэсудзи - это элемент техники Го. В результате решения тэсудзи всегда получается
материальная выгода, которая выражается в виде захвата камней противника,

разъединения камней противника и так далее. Но для того, чтобы захватить или
разъединить камни противника необходимо провести атаку форм. Другими словами
тэсудзи предполагает атаку одной или нескольких форм противника. Результатом
решения тэсудзи является результат атаки слабостей форм. Это хорошо будет
представлено в данной главе.

1. Методология решения тэсудзи.

Первый ход тэсудзи всегда делается исходя из слабостей формы. Он угрожает
развалить форму. Эту угрозу можно попытаться отразить несколькими способами.
Каждый способ отражения угрозы является началом варианта. Вариант - это
последовательность ходов, в результате которой достигается или не достигается
желаемый результат. Если желаемый результат достигается, то вариант является
благоприятным. Если - не

достигается, то вариант является неблагоприятным.
Графически это можно изобразить в виде дерева расчета. В вершине дерева
находится ход, угрожающий развалить форму. Ходы, отражающие эту угрозу вместе
с вариантами, образуют ветви этого дерева.

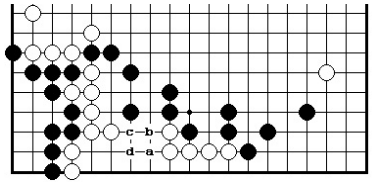
На рисунке 1 схематично изображено дерево расчета. Решение тесудзи мысленно в
голове читателя можно свести к построению дерева расчета по схеме, показанной на
этом рисунке. При чем, если варианты будут благоприятными по всем ветвям этого
дерева, то это означает, что тэсудзи решено верно. Если, хотя бы по одной ветви
будет неблагоприятный вариант, то это означает, что тэсудзи решено

неверно и
требуется заново искать первый ход тэсудзи. Автор надеется, что читатель понял,
какое большое значение придается выбору первого хода. Первый ход всегда делается
исходя из слабости формы. Он играется с угрозой развалить форму. Нужно,

опираясь на материалы глав 1 и 2 данной книги, постоянно развивать в

себе чувство
формы. Характерной ошибкой слабого игрока является неполное построение дерева расчета. Например, он выбрал первый ход, но нашел не все способы отражения его. В
результате он построил неполное дерево расчета, например, состоящее из двух ветвей.
Сильный игрок нашел третий способ отражения угрозы первого хода и построил
дерево расчета, состоящее из трех ветвей. Причем третья ветвь содержит
неблагоприятный результат, В

результате тэсудзи решено неверно, так как неверно
выбран первый ход и сильный игрок легко пересчитал слабого игрока.



Д.1. Ход черных

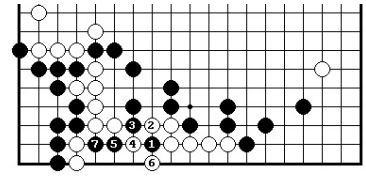
Как разрезать белые камни и построить дерево расчета?
Первый ход всегда делается из слабости формы. Слабость огэйма соединения находится в ее поясах.
Ход в пункт "А" грозит разрезать

белых. Белые могут отразить угрозу тремя способами: в "B", "C" и "D". Поэтому дерево расчета будет иметь

три ветви.

Д.2. Рассмотрим ход в "B" на Д.1.

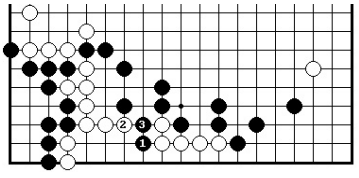
После вынужденных ходов до



черного 7 белые отрезаны, то есть вариант благоприятный.

Д.3. Рассмотрим ход в "С" на Д.1.

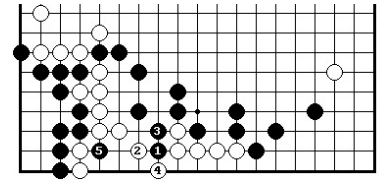
После черного 3 белые отрезаны и



вариант, также будет

благоприятный.

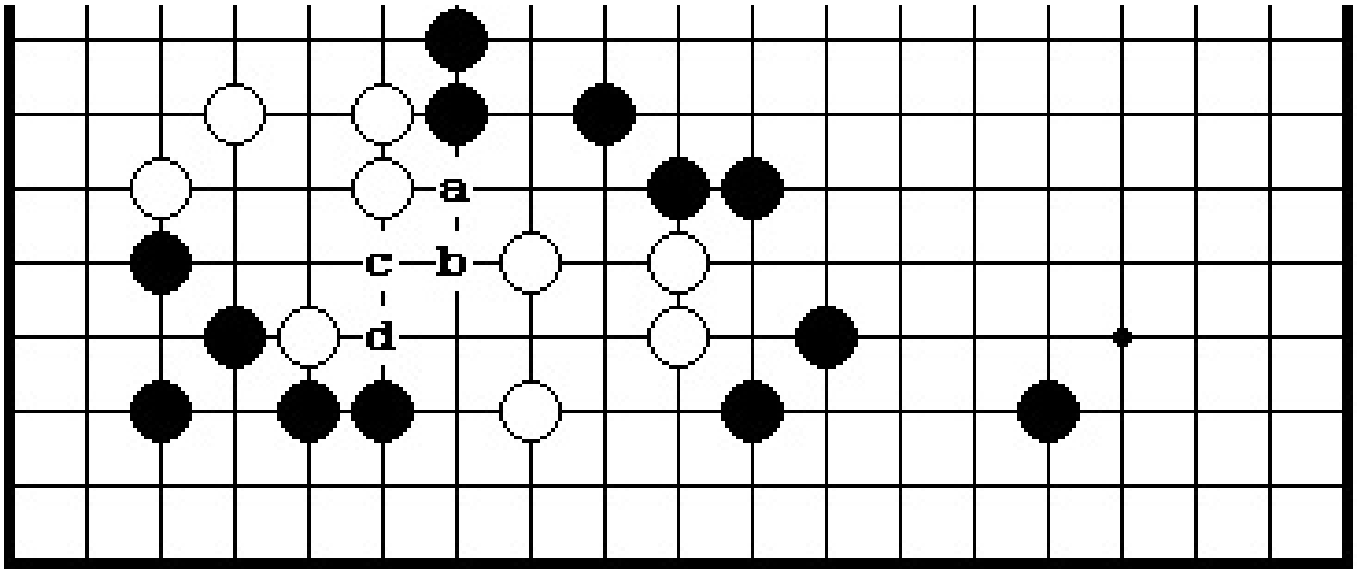
Д.4. Рассмотрим ход в "D" на Д.1. Послеч.5 белые умирают всеми



камнями и снова вариант благоприятный. То есть было

построено полное дерево расчета, состоящее из трех ветвей. По всем ветвям получены благоприятные варианты, следовательно тесудзи решено верно.

38



Д

Как разрезать белых и построить дерево расчета?

Черные имеют плотность в центре,

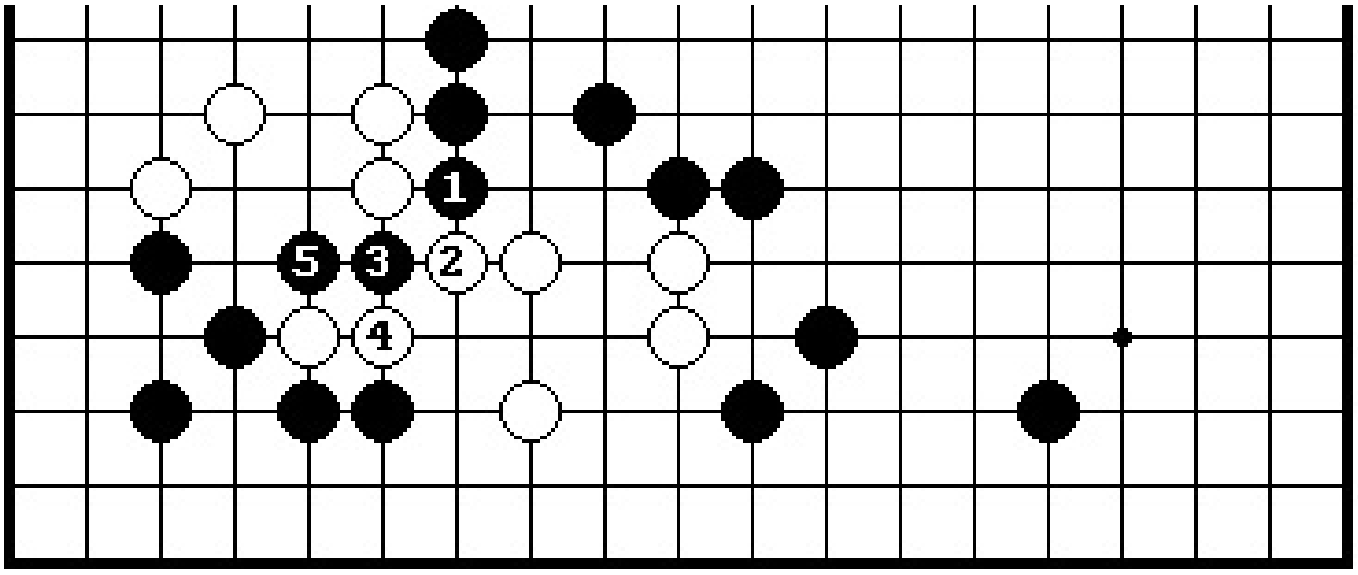
сильную группу в левом нижнем

углу.

Белые камни соединены между собой при помощи кэйма. При наличии сильных черных позиций белая кэйма режется. Слабостью кэймм соединения, согласно главе 1, являются пояса взаймы. Возьмем ближний к черной плотности в центре пояс кэймы "A". На ход черных в "A" белые могут попытаться отразить угрозу разрезания тремя способами в "B",

"C" и "D".

Д.

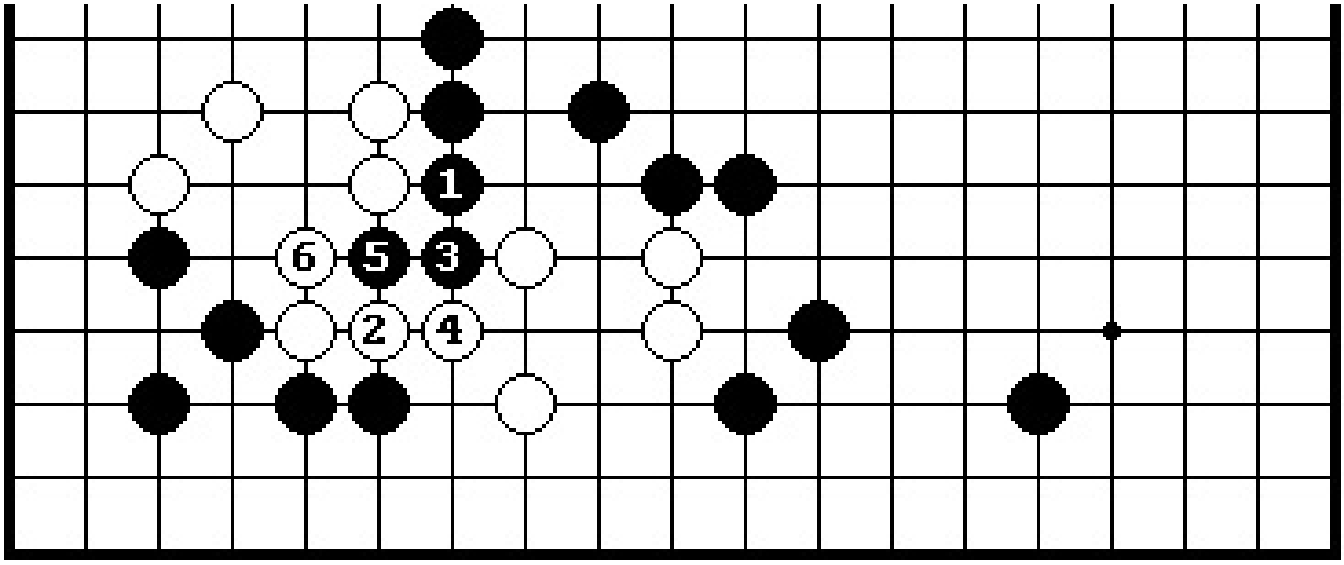


Р

ч.3 белые отрезаны и результат будет благоприятный.

Д.7. Рассмотрим ход в "С" на Д.5. После ч.3 белые отрезаны и вновь благоприятный результат. Слабый игрок мог ограничиться этими двумя вариантами и посчитать, что тэсудзи решено верно. Однако, сильный

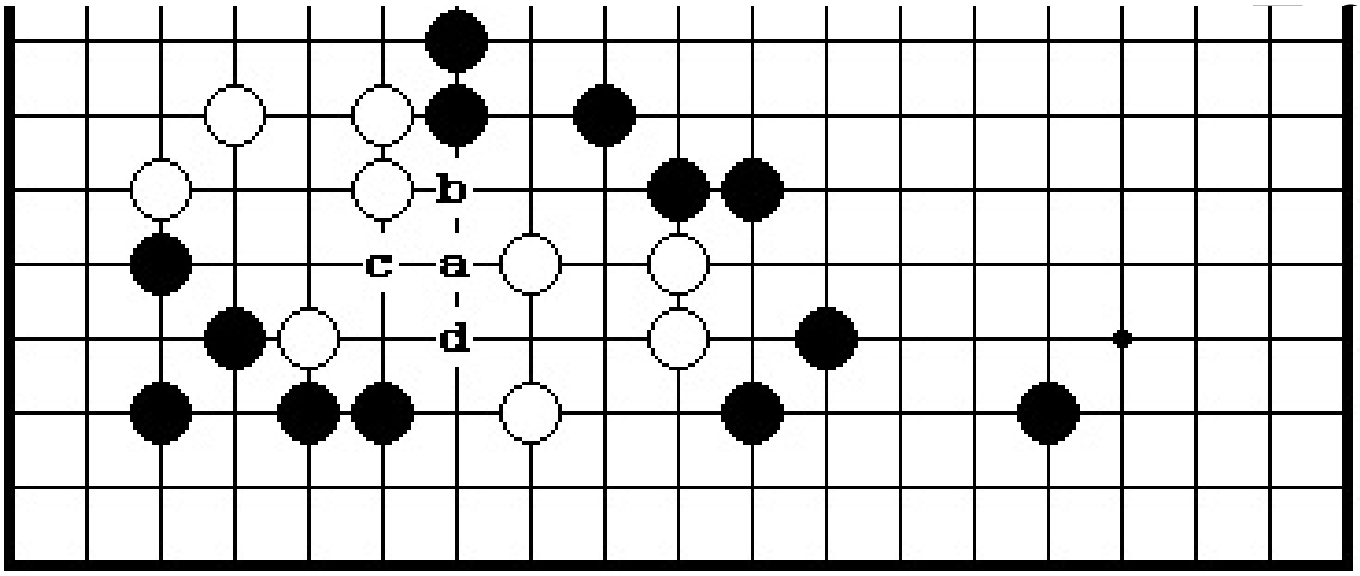
игрок найдет третий вариант, который является неблагоприятным для черных и тем самым докажет, что тэсудзи решено неверно.



Д.6. Рассмотрим ход в "В" на Д.5. После б.6 видно, что белые

соединились и этот

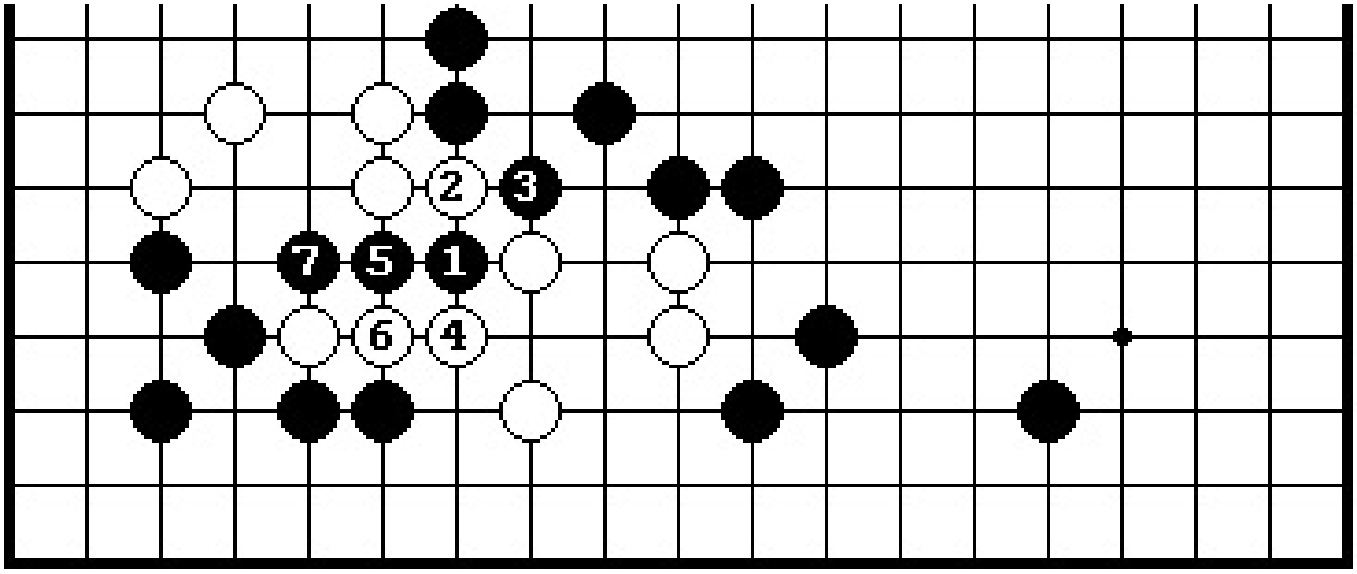
вариант неблагоприятен для черных. Значит тэсудзи решено неверно и черные должны заново выбрать первый ход.



К слабость кэймы заключена в дальнем от силы поясе кэймы. В данном случае, дальним поясом кэймы от черной силы в центре будет пункт "А". После хода черных в "А" белые могут отразить угрозу разрезания

тремя способами в "В", "С", «D».

Д. 10.



Ра
бу
вы

благоприятный вариант. Остальные два варианта, также являются благоприятными. Читатель самостоятельно может убедиться в этом. Следовательно, по всем ветвям дерева расчета налицо благоприятные варианты, то есть тэсудзи решено верно.

Все тэсудзи

классифицируются по трем основным типам: тип С, тип В и тип А.

Тип С - это тэсудзи малой трудности. Обычно он включает 1-5 форсированных ходов.

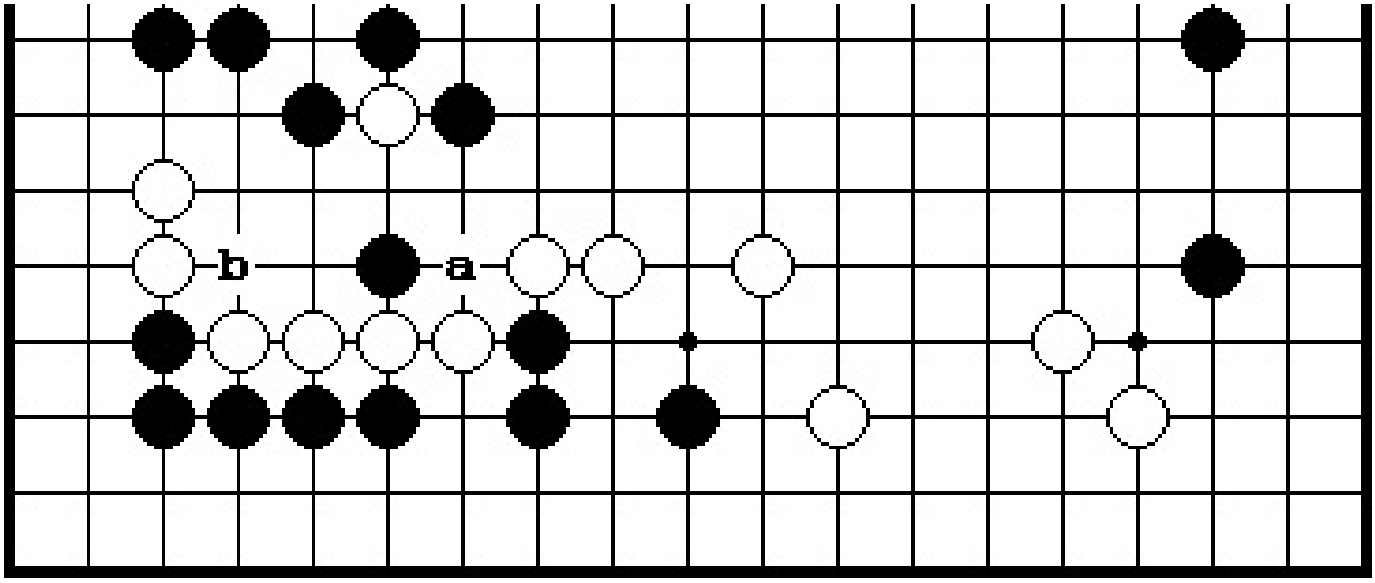
Тип В - это тасудзи средней трудности. Включает - до 20 форсированных ходов.

Тип А - это тэсудзи повышенной трудности.

Этот тип тэсудзи предполагается ветвистое дерево расчета, каждая ветвь которого содержит тэсудзи типа В.

Все ветви имеют, как правило, различные конечные результаты. Поэтому трудно выбрать подходящий результат для данной позиции на доске. Это тэсудзи типа А первого рода. Тесудзи типа А второго рода содержит небольшое количество ветвей дерева расчета, в котором одна ветвь, как правило, содержит первый тэсудзи типа С или В, а через несколько форсированных ходов содержит второй тэсудзи и так далее.

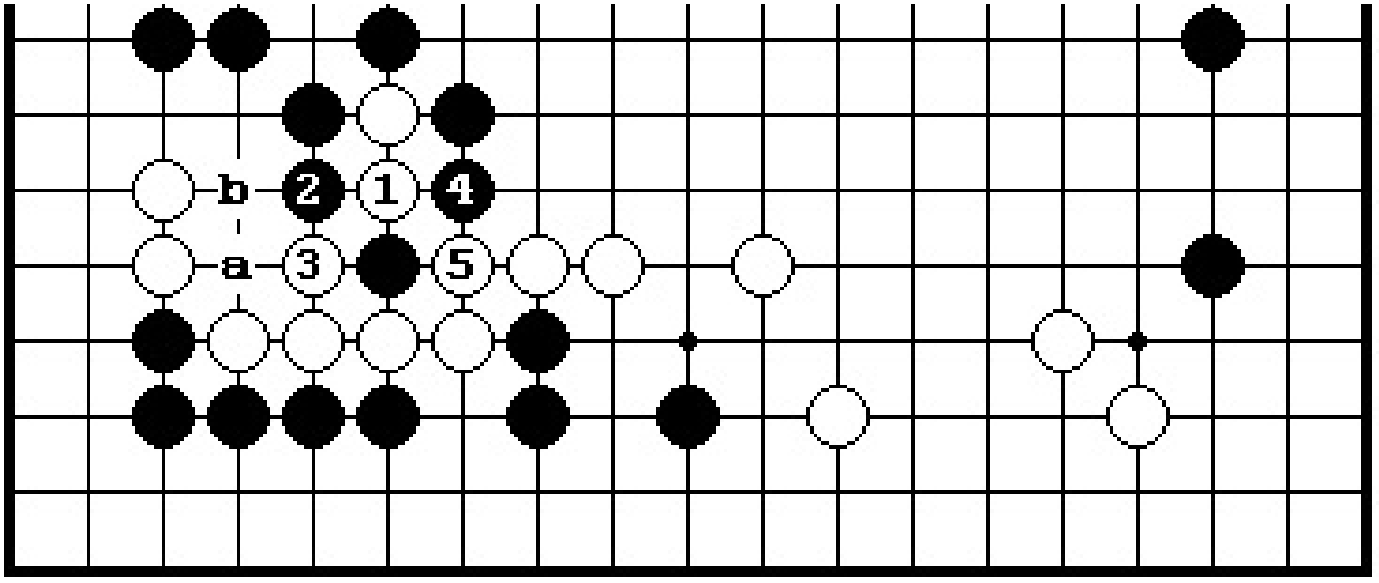
Д.11 Ход белых. Черные могут разрезать белых в пунктах "А" или "В". Как белым одновременно



Это тэсудзи типа С.

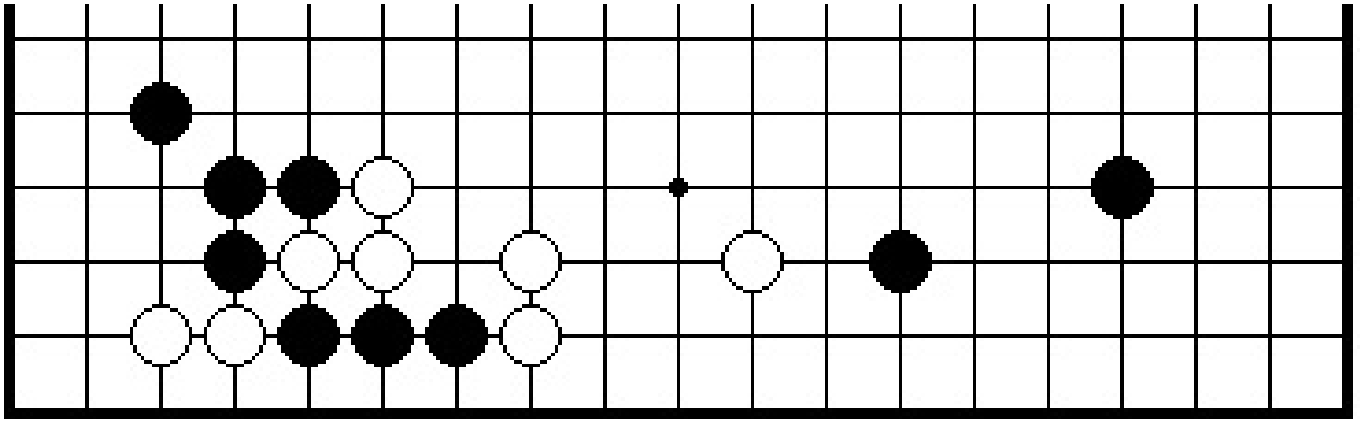
Д.12. Слабость черного камня @ - в

уменьшении его дамэ. Ходом 1 черный @ загоняется в "малую куклу". Если черные - 2, то белые - 3 и после б.5 обе точки разрезания



з

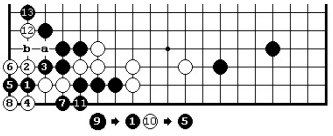
"А", то после б."В" опять обе точки защищены.



Ход черных.
Как спасти три черных камня?

Это тэсудзи типа В.

40



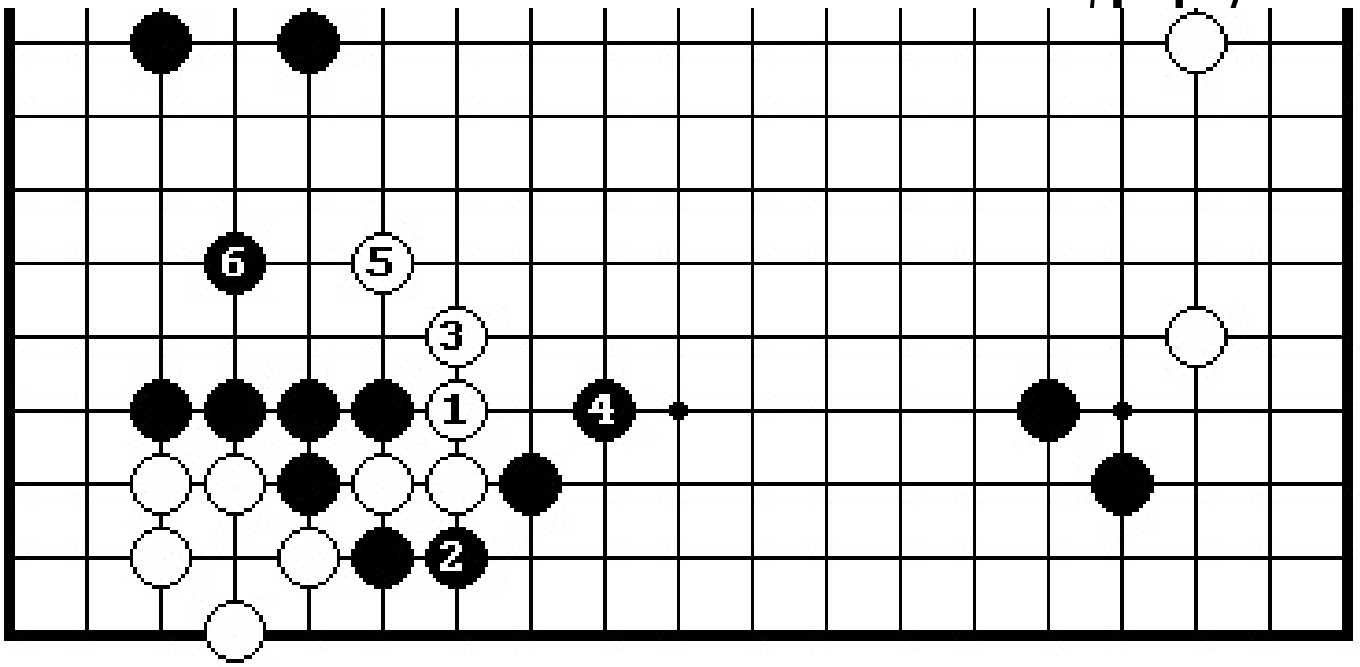
Д. 14. У черных - четыре дамэ и у белых четыре дамэ. Поэтому первым ходом нужно уменьшать дамэ. В углу имеется два критических пункта; 2-1

и 2-2. Выберем критический пункт 2-2 и одновременно уменьшим дамэ двух белых камней. У белых имеется два хода на отражение угрозы черных: 2 и ход 2 в 3. Если - 2, то после форсированных ходов 3-13 белые камни захвачены. Если б.2 - в 3, то после варианта ч.2, б, "А", ч."В" вновь белые камни захватываются.

Д. 15. Ход черных. У белых имеется две точки разрезания "А" и "В" в левом
нижнем углу. Как используя эти слабости, заставить эффективно работать два черных камня в правом нижнем углу? Это тесудзи типа А первого рода, то есть оно имеет

ветвистое дерево расчета, каждая ветвь
которого содержит различные конечные результаты. Трудность заключена в том, чтобы выбрать вариант, который более всего подходил бы для двух черных камней справа.
Д. 16. Черные режут ходом 1, белые играют 2. Черные отыгрывают сэнтэ 3, а затем проводят лобовое тэсудзи 5. Если б.6, то ч.7 запирает белых на центр и эффективно использует два камня черных при разрезании белых в "А".

Д.17

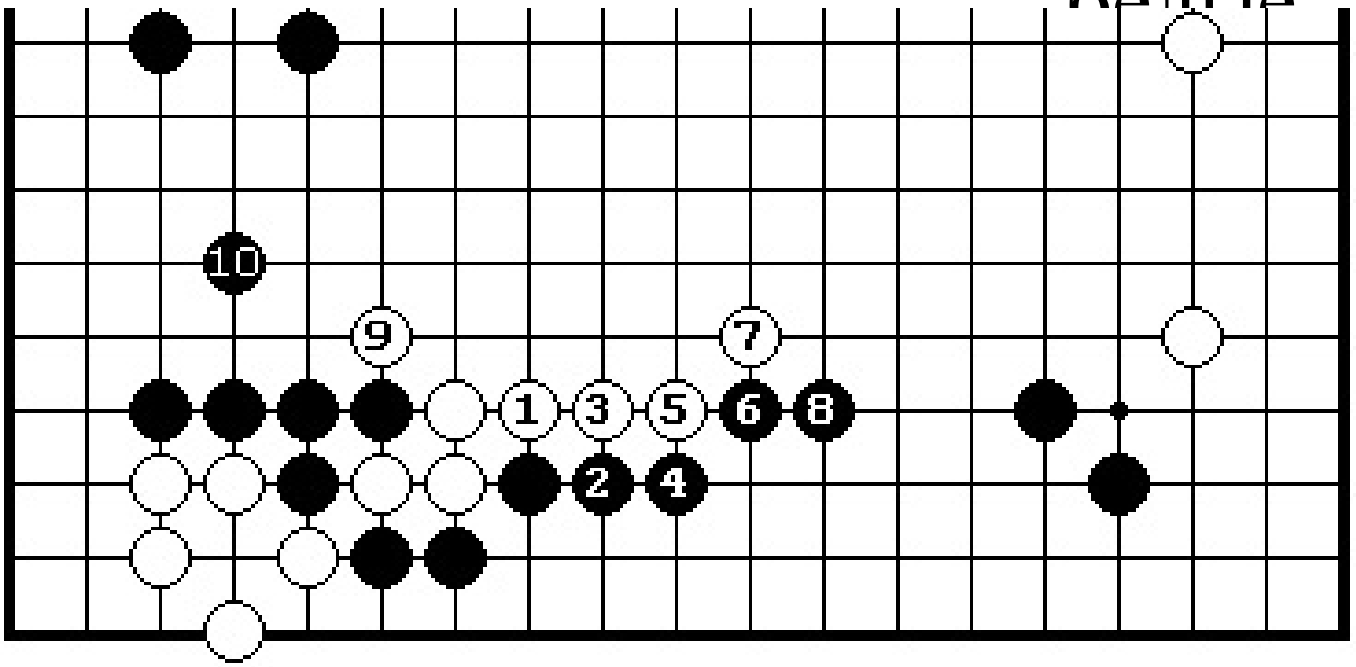


бе

Играют 1, то последует ч.2, б.3, ч.4, б.5 и ч.6. Сейчас два черных камня в правом нижнем углу работают эффективно, так как белые имеют слабые камни в центре.

Д. 18. Если вместо б.3 на Д.17

белые

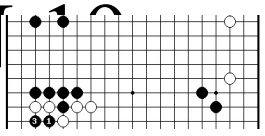


сн

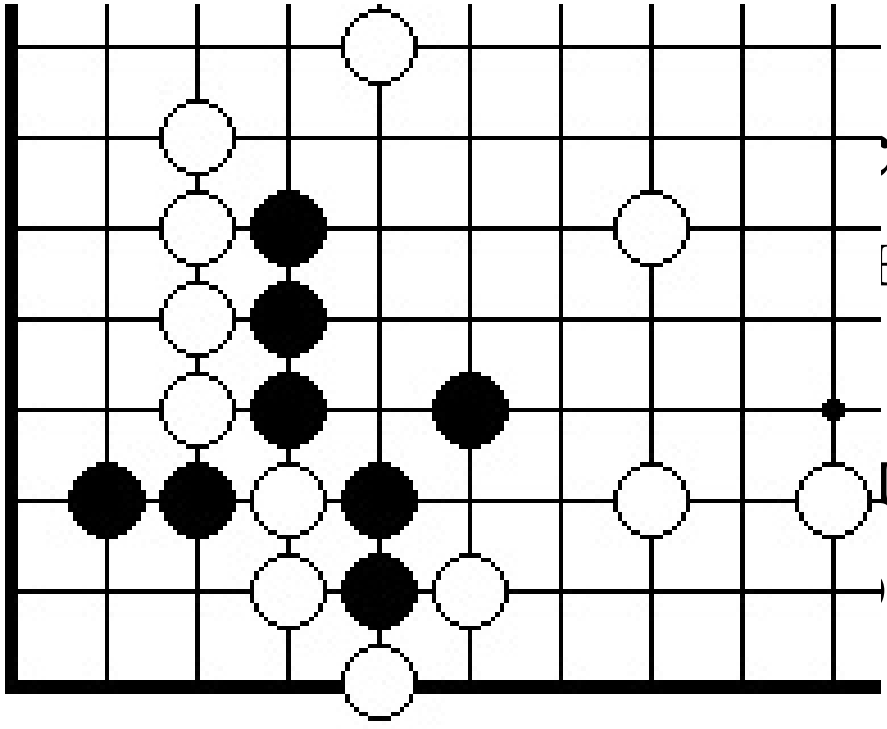
че

эффективно, получая большую часть территории на нижней стороне.

Д



Если на ч.1 белые сыграют 2, то ч.3 забирают угол, а четыре белых камня на нижней стороне не имеют двух глаз, следовательно два черных камня вновь работают эффективно.



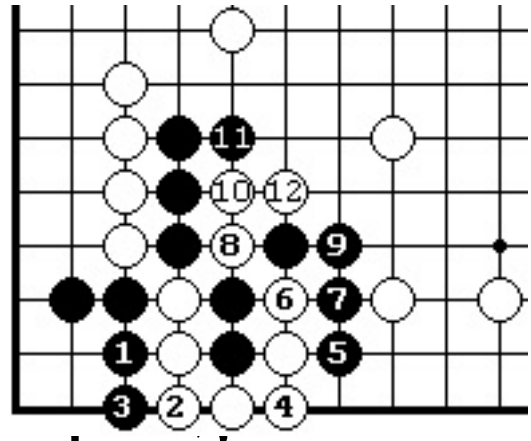
Ход черных. соединить ые камни?

дзи типа А2, судзи

т

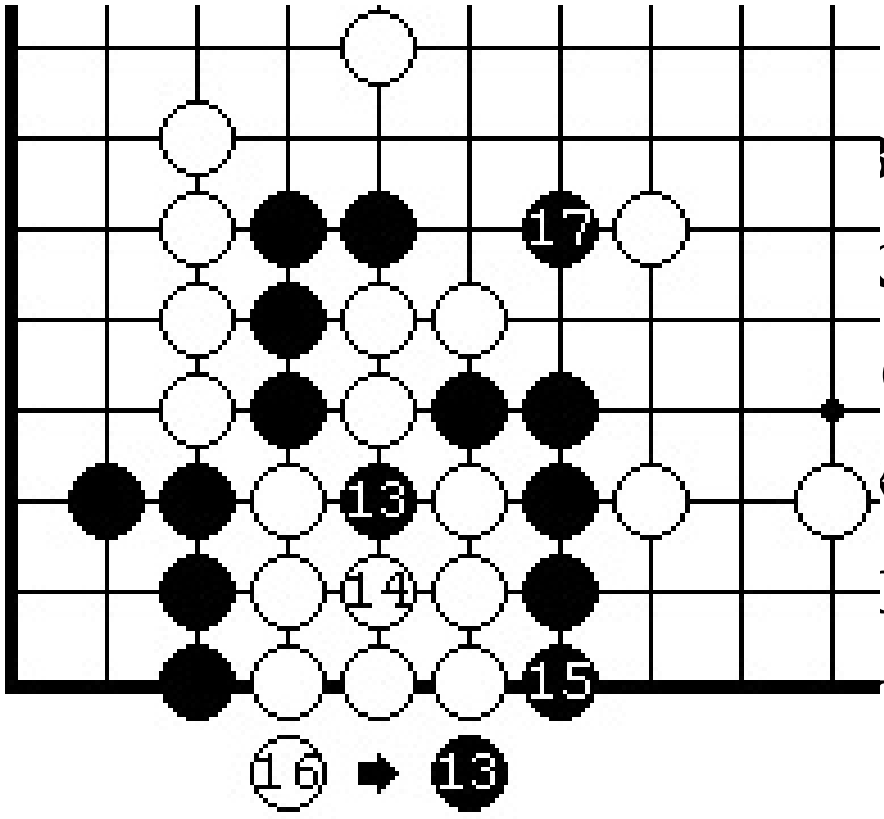
с

форсированные ходы, а затем следует еще одно тасудзи или несколько тэсудзи.



Д.21 отыг сэнта 1 и 3, а затем играют тесудзи прилипания ходом 5. Следуют форсированные ходы 7-12 и...

Д.22. Черные



13 играют
зи
сывания и
е
кденных
хо от
ок та ходом 17.

Решение тэсудзи типа А требует хорошего комбинационного зрения.

Что такое комбинационное зрение?

Комбинационное зрение - это мысленное видение конечной позиции после разыгрывания

комбинации

или последовательности ходов без

выставления камней на доску. Класс игрока непосредственно зависит от комбинационного зрения. Чем острее комбинационное зрение у игрока, тем выше его класс. Кроме видения конечной позиции на доске, комбинационное зрение предполагает мгновенное видение дефектов формы, знание основных вариантов типовых тэсудзи.

Комбинационное зрение должно отвечать двум основным критериям:

- Полноте построение дерева расчетов.

- Быстроте решения тэсудзи.

Полнота построения дерева расчета предполагает наличие всех ветвей дерева расчета,

что гарантирует безусловное решение тэсудэи. Ранее уже упоминалось, что если

опустить хотя бы одну ветвь, то более сильный игрок может пересчитать слабого

игрока, просчитав результат по недостроенной ветви.

Быстрота решения тэсудзи зависит от

правильности
- определения первого хода
- знание теории тэсудзи
- физической скорости расчета вариантов

Определение первого хода целиком зависит от видения слабостей форм или от сентэ
ходов, которые приводят к плохой форме или подчеркивают дефекты форм. С этой
целью очень важно внимательно изучить содержание предыдущих глав.

42

Знание теории тесудзи предполагает

знание основных вариантов типовых тесудзи.
Наиболее доступно теория тесудзи описана в книге Джеймса Дэвиса "Тэсудзи", т.3,
элементарная серия Го. Там описаны около шестидесяти тесудзи. Но чтобы до конца
понять теорию тэсудзи нужно очень внимательно изучить эту книгу и выделить из
нее теорию тэсудзи. Автор попытается помочь читателю в этом, рассмотрев три
твсудэи;

- взятие разрезающих камней
- ситё-тэсудзи

- перерезающие тэсудзи.

Взятие разрезающих камней

- Взятие разрезающих камней является срочным ходом. Его нужно делать
как можно раньше в партии. Обычно, взятие разрезающих камней
является самым большим ходом в данной позиции.

- Если у всех групп, окружающих разрезающие камни больше дамэ, чем у
последних, то нужно забирать разрезающие камни с помощью иккэн-
тоби.

- Если хотя бы у одной группы степеней равно или меньше, чем у разрезающих камней, то последние нужно забирать в гэта при помощи кэйма, усиливающего слабые камни.

- Захват с помощью иккен-тоби имеет один вариант, а захват с помощью кэйма имеет два основных варианта.

Д.23. Черный 1 - срочный ход, иначе белые сами сходят сюда и разделят черных на две части. У двух черных камней - три дамэ, у трех черных камней - три степени, у

разрезающего белого камня - две степени. Поэтому нужно забирать белый камень в гэта с помощью иккэн-тоби. Здесь возможен только один вариант.

Д.24. У двух белых камней - три степени. У черного @ - три степени. При равенстве дамэ нужно играть кэйма от слабой группы. Автор предоставляет читателю возможность самому убедиться в том, что если черные играют в "А", то белые легко вырываются. Здесь у белых имеется два основных варианта. Один показан на этой диаграмме. После ч.3 белые не убегают.

Д.25. Другой вариант показан здесь.
После ч.3 два белых камня
вновь не убегают.

43

Ситё-тесудзи

- У бегущей группы
противника должно

всегда оставаться два дама.

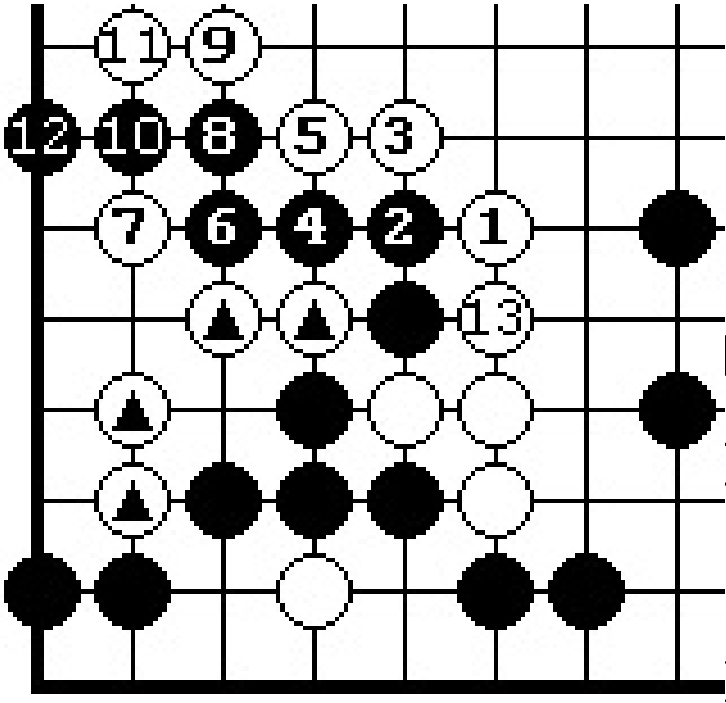
- Бегущую группу противника гонят на край доски или на свой камень, загоняя в гэта.

- Первый ход играется как иккэн-тоби или атари с последующим ходом
нккан-тоби.

- В результате проведения сите тесудзи всегда ваша группа попадает в
окружение. Нужно внимательно следить, чтобы у нее было три и более
дамэ. Здесь существует только один основной вариант.

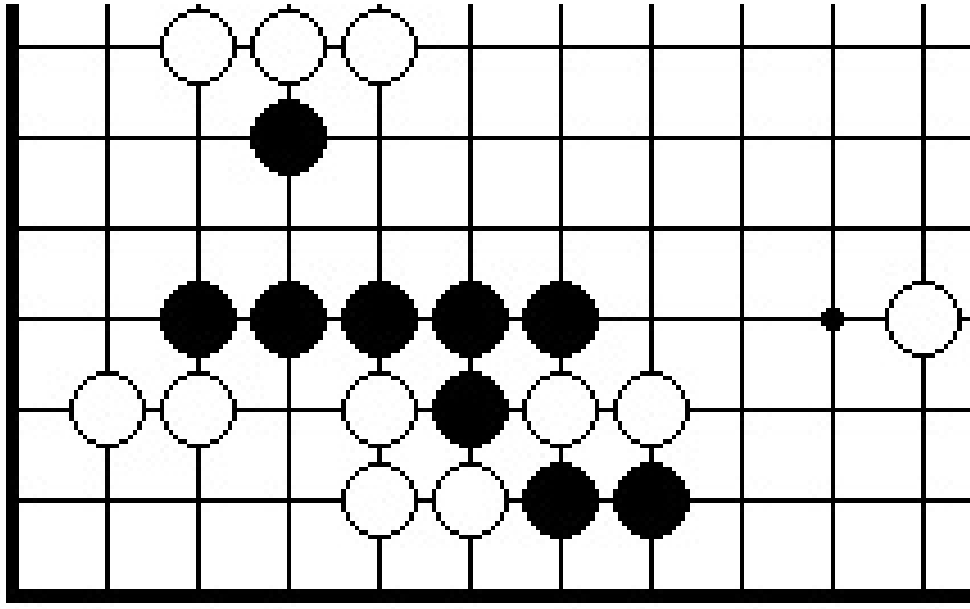
Д.26. Ход белых.

Как захватить разрезающий камень черных?



. Первый ход
ие делают с
ощью иккен-
то играют 3,
ос и бегущей
черной группе. После ч.б белые должны следить, чтобы у изолированных белых камней @ было три дамэ, поэтому они играют б.7. В данном примере белые гонят черных на край доски. Ходы - 8-12

вынужденные с обеих
сторон. Как правило, последний ход
белые играют снаружи в пункт 13.



ерных.
ть два
их белых
ка

Д.29. С
даем а
ходом
на 6.2 играем
иккен-тоби 3. В
данном случае ведем сите-тэсудзи на

одиночный черный камень, оставляя бегущей белой группе две степени. После ч.И видно, что белые захвачены.

Перерезающее тэсудзи.

- У одного или нескольких разрезающих камней противника должно быть
два дама.

- Разрезающие камни противника пытаются убежать с помощью косуми.

- Используя силу своих окружающих камней первый ход всегда играется,
как цуке к камню косуми.

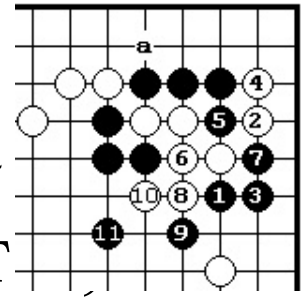
- Следующим ходом нужно играть перекрестное разрезание, загоняя разрезающие камни противника в дамвдзумари. Здесь возможны два основных варианта.

Д.30. Ход черных. Как захватить два разрезающих камня белых?

44

Д.31. Первый ход - прилипание ч.1, на б.2 черные играют перекрестное

разрезание 3. Если б.4, то ч.5 загоняет два белых камня в дамадзумари, если – б."А", то черные - "В".
Это первый основной вариант.



Д.32. Если на белые играют это будет второй основной вариант.

Обычно его играют тогда, когда пытаются ослабить одну из черных групп в данном случае три черных камня в углу. Ч.3 - единственный правильный ответ. Его стоит запомнить. На б.4 черные играют атари 5 и после ч.11 белые пойманы

в гэта. Заметим, что если бы в "А" был белый камень, то перерезающее твсудзи не работало бы.

При решении этого тэсудзи читатель обязан просчитывать два варианта. Подобным образом читатель может занести в свою картотеку тэсудзи любые
типовые тэсудзи. Для этого надо занести в картотеку название тэсудзи, теорию и все
основные варианты.
Физическая скорость расчета вариантов зависит от способности к расчету
конкретного человека. У одних

людей эта способность выше, у других - ниже. Это зависит от природы человека. Однако физическую способность к расчету вариантов можно развивать. Для этого надо каждый день решать 5-10 задач, Автор еще раз хочет подчеркнуть, что класс игрока непосредственно зависит от комбинационного зрения. Поэтому требуется ежедневно совершенствовать комбинационное зрение. Предела для совершенства здесь нет.

Совершенствование

комбинационного зрения предполагает совершенствование по пяти основным направлениям:

- Полнота построения дерева расчета
- Мгновенное видение слабостей формы
- Знание теории и основных вариантов типовых тэсудзи
- Повышение физической скорости расчета вариантов
- Мысленное видение конечной позиции после разыгрывания комбинации
без выставления камней на доску.

Для любителей можно считать неплохим достижением, если тэсудзи типа С читатель
может решить в пределах 10 секунд, любой тэсудзи типа В - за 60 секунд, любой
тэсудди типа А - за'120 секунд.

2. Сентэ-ходы на службе у тесудзи

Сентэ - это ход без потери темпа. Например, если ход читателя, вы играете сентэ
ход, противник отвечает и очередь хода снова остается у вас.
В противоположность сэнтэ, готэ -

это ход с потерей темпа. Например, если ход

читателя, вы делаете готэ ход, противник не отвечает на него и очередь хода переходит к нему.

Сэнтэ является фундаментальным понятием игры Го. Более того, можно смело утверждать, что без сэнтэ-ходов нет Го.

Сэнтэ-ходы встречаются на всех стадиях игры: в начале партии (фусэки), середине

партии (тюбан) и в окончании партии (ёсэ),
Нас будут интересовать сэнтэ ходы на стадии середины партии. Сантэ встречается
во всех без исключения элементах техники Го: в цумэ-го (когда нужно занять одну
критическую точку в сэнтэ , а другую - в готэ), в сэмэай (когда при помощи сэнтэ-
ходов нужно привести ситуацию на доске к одной из типовых позиций сэмэай), в
борьбе (когда нужно использовать слабость форм), в уменьшении больших и малых

территориальных образований (когда нужного применить сабаки-технику, ёсэ - миру
технику, технику кэси и так далее).
В данном параграфе нас интересует сентэ-ходы на использование слабостей форм.
Прежде всего определимся: чем решение тэсудзи отличается от атаки форм?
По конечному результату решение тэсудзи и атака форм одинаковы. И то и другое
предполагает захват камней, разделение группы камней на две части и так далее.
Значит они отличаются по

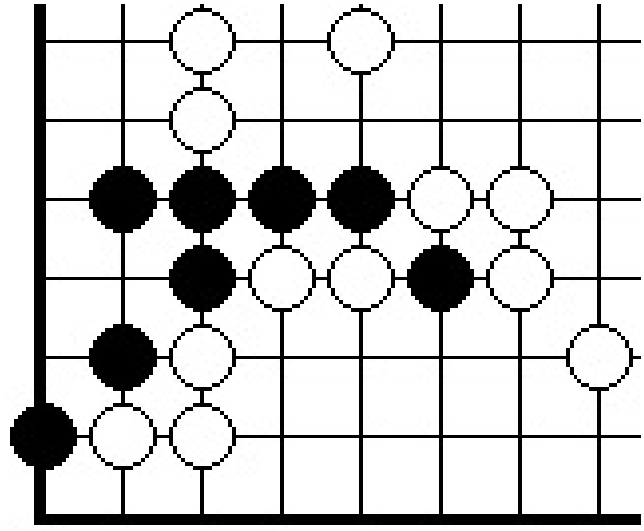
количеству форм, участвующих в решение тэсудзи. При
атаке форм всегда атакуется слабость одной конкретной формы. В решении тэсудзи
участвуют, как правило, несколько форм.

Техника решения тэсудзи здесь следующая:

- сначала при помощи сентэ ходов атакуются слабости вспомогательных форм с целью получения необходимых камней, а затем, используя полученные камни, проводится матовая атака слабостей основной формы.

Возможна другая схема решения тэсудзи:

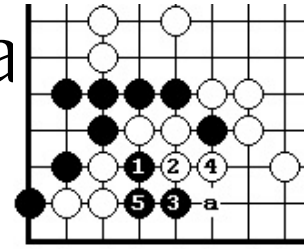
- сначала при помощи сэнтэ-ходов загоняем камни противника в плохую форму, а затем проводим матовую атаку с использованием знаний, полученных в главе 2.



Д.1. Ход черных. Как пленный камень, выжить черной

группой в углу?

Д.2. Два белых камня находятся в "кукле". Согла



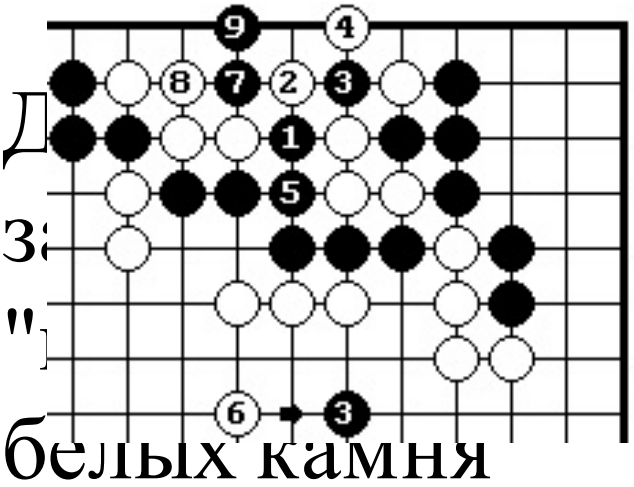
правилу, изложенному в главе 2, нужно атаковать "куклу" с помощью атари, либо с бамбовых точек. В

данном случае играем сэнтэ 1,б.2 и черные отыгрывают сэнтэ 3. Если б.4, то после 5 черные выживают в углу. Если вместо 4 белые играют в 5, то черные играют атари 4, а затем соединяются в "А",

заедая все белые камни в углу. Ходы черных 1 и 3 подготовили основу для матовой атаки трех белых камней в углу.

46

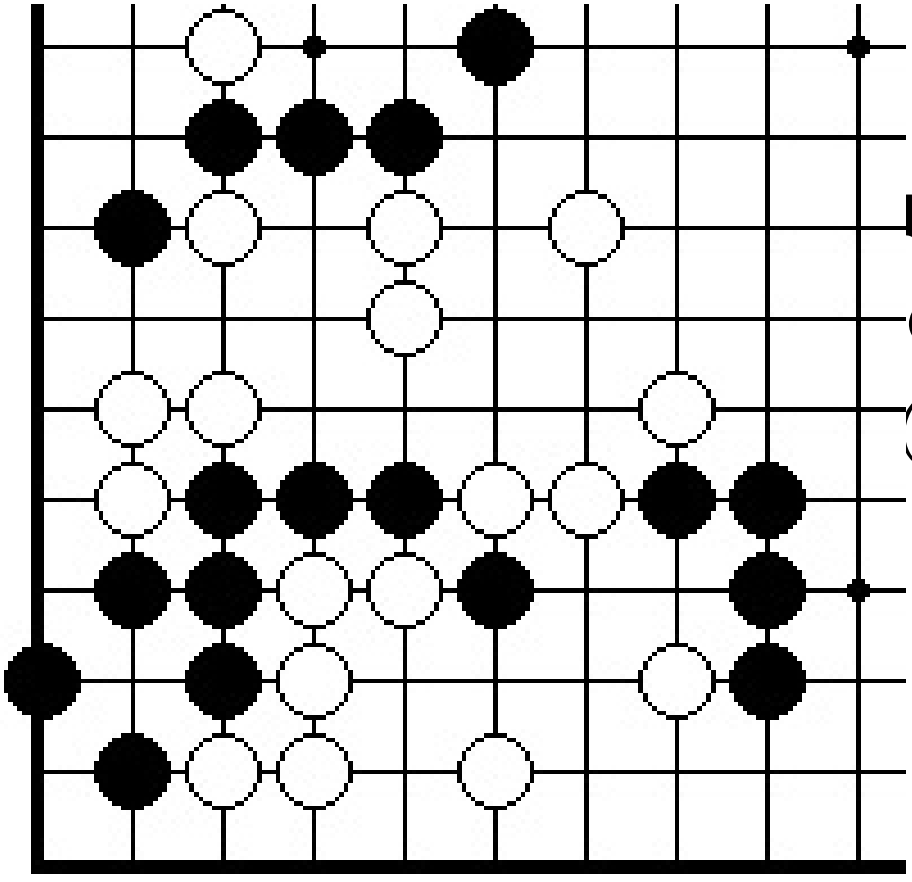
Д.3. Ход черных. Как выжить пятью черными камнями в центре доски?



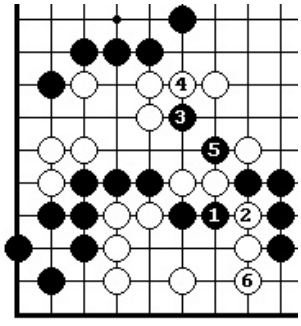
Д
за
"
белых камня

слева и три белых камня справа. На

б.2 при помощи сэнтэ-ходов 3 и 5 атакуем плохую форму справа. Сэнтэ-ходы 3 и 5 создали основу для матовой атаки двух белых камней справа. Наб.6 отыгрываем сентэ 7, а затем играем сагари 9, создавая дамэдзумари с двух сторон.



черных.
ользуя свой
@, получить
в



Д.6. Х.1 загоняет два белых камня в "куклу". Если б.2,

то ч.3

атакуем белую "куклу" с бамбовой точки и одновременно

угрожает отрезать белую группу на левой стороне. Далее, если б.4, то ч.5 захватывает два белых камня, объединяя черных в единое целое в сэнтэ, так как белые должны сыграть в 6. Если вместо 4 белые сыграют в 5, то черные играют в 4 и отрезают

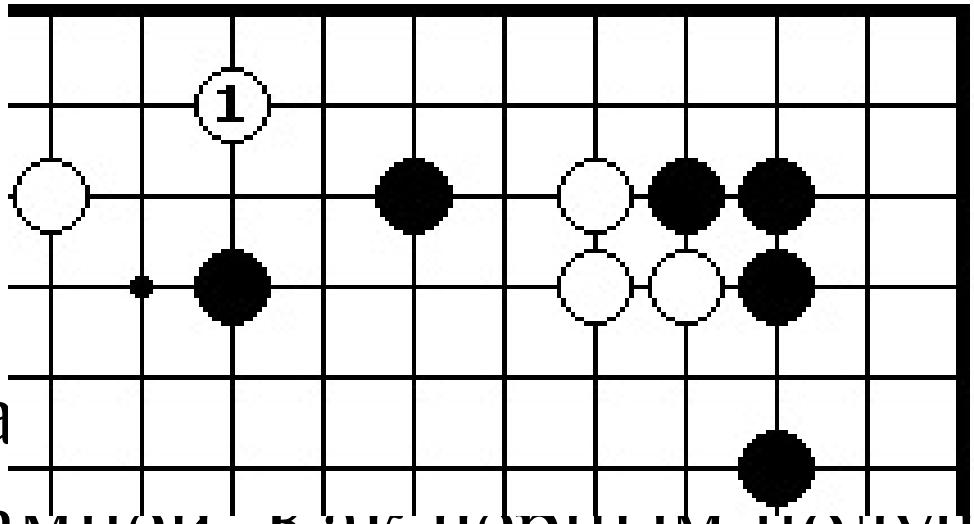
шесть белых камней на правой стороне.

Д.7. Если на ч.1 белые играют в 2, то ч.3 убивает белую
группу на нижней стороне,
Д.8. Ход черных.
Как отрезать четыре белых камня в углу?

Д.9. Три белых камня находятся в "большой кукле". Это вспомогательная форма, так как ее съесть не возможно. Атакуем ее в сэнтэ ходом 1 при помощи уменьшения степеней.

Белые отвечают 2, затем атакуем еще одну вспомогательную плохую форму из двух белых камней при помощи сентэ обмена ч.3 - б.4. В результате атаки вспомогательных плохих форм были поставлены в сэнтэ два черных камня 1 и 3. Теперь, используя их, проводим матовую атаку ходом 5, отрезая белые камни в углу/
Белые не могут отрезать два черных камня из-за дамэдзумари.
Результатом решения тэсудзи, как атаки формы, является развал формы. Обычно

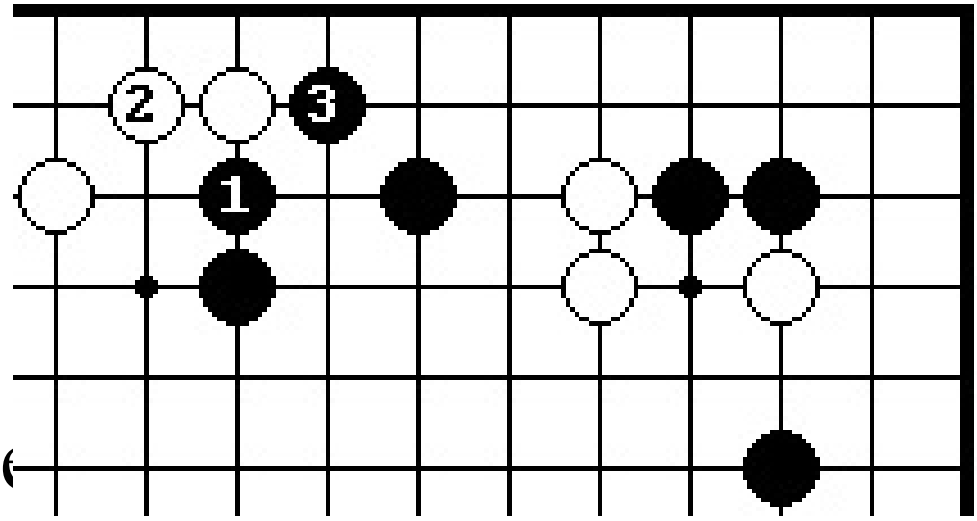
это достигается ударом в слабое место формы. Однако, ударом в слабое место
формы противника можно получить или совершенствовать свою форму. Это очень
важный элемент техники Го. Сильные любители и профессионалы применяют этот
прием всегда, как только представляется возможность.



д черных.
ром 1
и выбить
ба
камней. Как черным получить

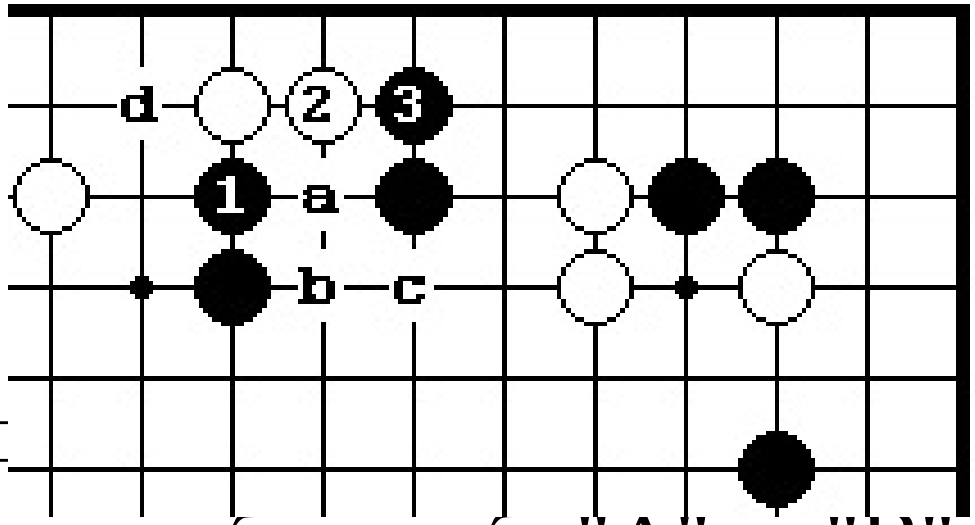
хорошую форму?

Д. 11.
Черные
в сентэ
играют



пание 1,
ая
ить белый
ь. Если
бе
ходом 2, то

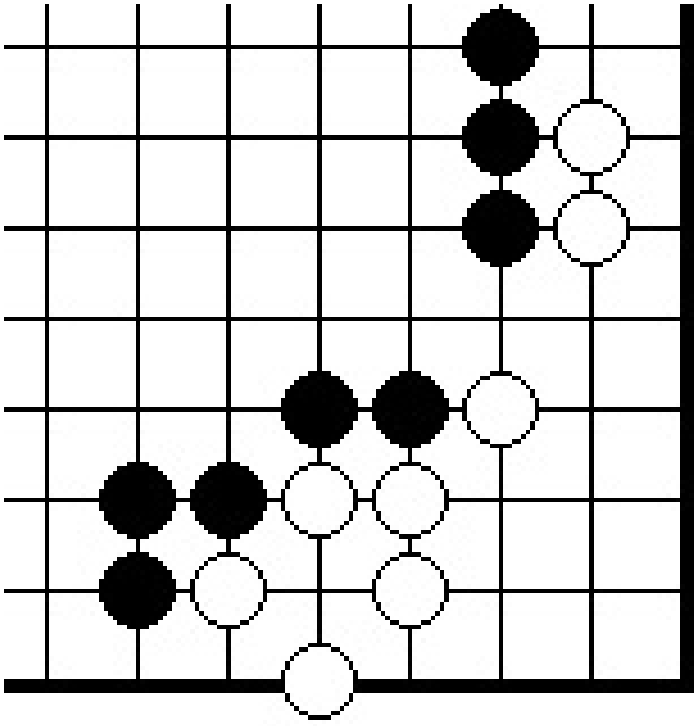
ч.3 строит идеальную форму • "цапля".



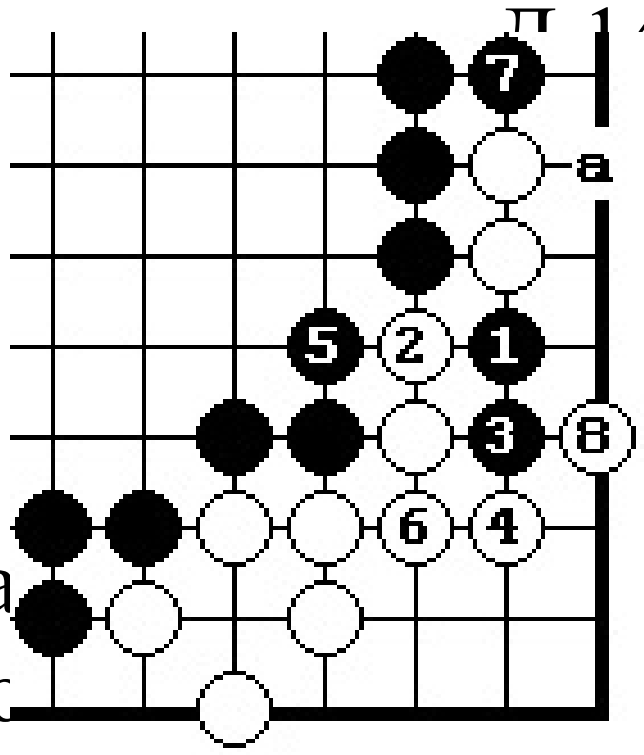
Если на
ые
г 2, то ч.3
и
", так как
после обмена б. "А", ч."В" у белых
нет разрезания в "С" из-за слабости в
"D".

В большинстве случаев хорошую форму получают благодаря жертве камней. При
этом надо знать правило: *сколько степеней у пожертвованных камней, сколько ходов (не считая атари)*

можно сделать без потери темпа.

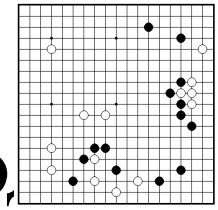


Ход черных. Как м ошенствовать форму?



П 14. Черные ходом 1 твуют камень. ее, черные играют гэ-обмен ч.3-б.4 того, чтобы дать а у двух черных пс амней имеется две степени. Значит, черные могут сыграть два хода без потери темпа. Окончательно, черные играют сентэ-обмен 7-8, оставляя на будущее ход в "А". Теперь форма черных намного превосходит первоначальную.

48

Д. 
Хо,
черных.
Как
черным

получить форму для своих пяти камней на нижней стороне? Это фрагмент партии между

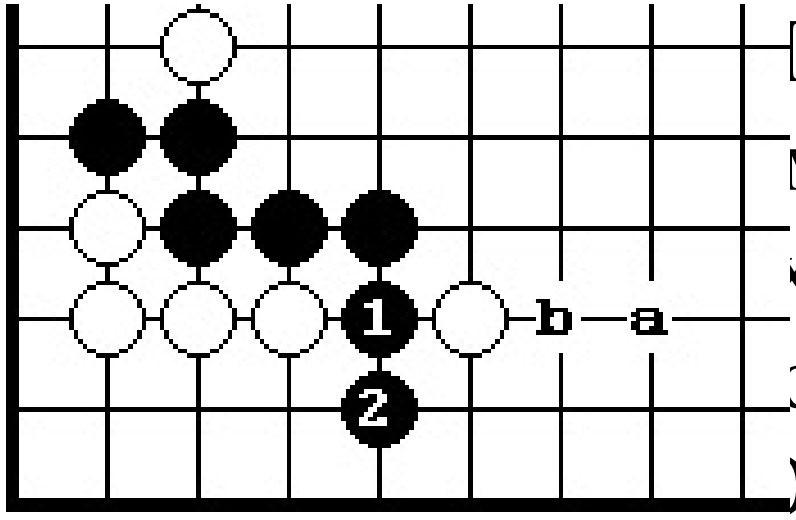
профессионалами 7 и 9 данами в отборочном турнире Кисей-94.

16. *Сэнтэ-ходами, как правило, являются атари, угроза разрезания камней (нодзоки), угроза захвата камней (например гэта) и прилипание.* Естественно, черные играют прилипание 1.

Белые играют 2 и черные имеют два хода
в сентэ, так как у пожертвованного камня
ч.1 имеется две степени. После сэнтэ 3 и 5
черные получают идеальную форму
поннуки и поэтому ходом 7 они вторгаются
в самую большую зону белых.

Не всегда сэнтэ-ходы являются лучшими. Хочу читателя

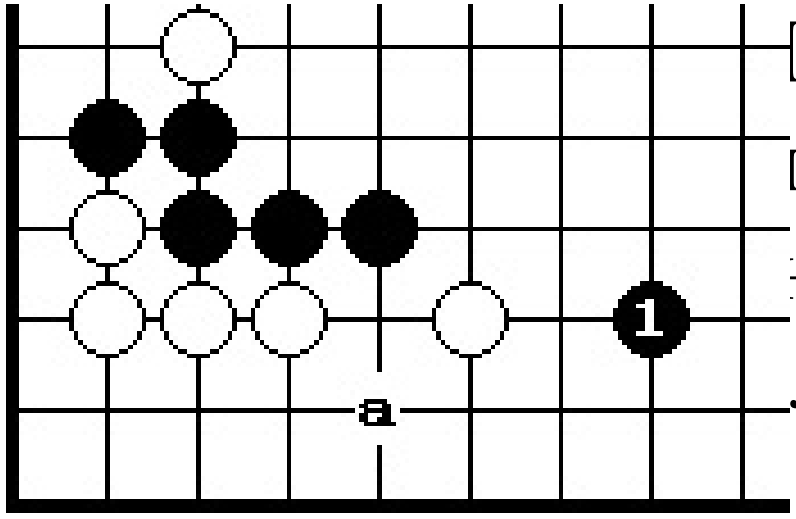
предостеречь от игры так называемых "спасибо-ходов". На шахматном жаргоне это звучит примерно так:
"Пижон увидел шах, пижона шах пленил". Точно также и в Го, сентэ-ход еще не
означает, что это лучший ход.



[.1 на этой
мме является
ходом. на него
отвечают
хо Однако, это -
"спасибо-ход". И за него противник должен сказать вам спасибо.
Почему? Во-первых, у черных камней

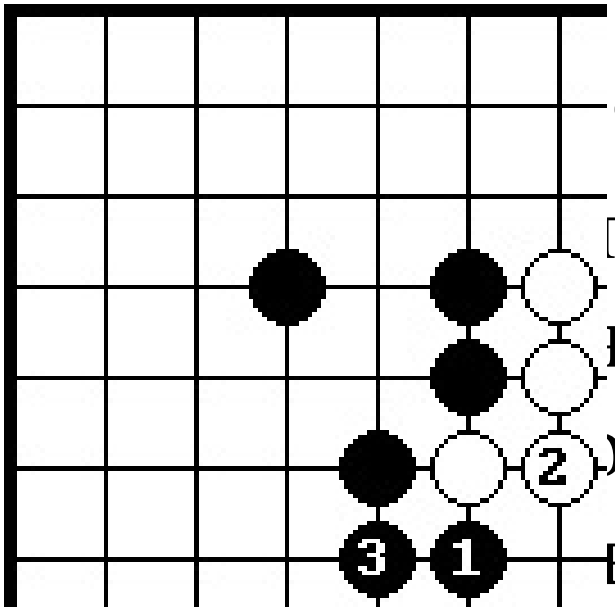
стало на одну степень меньше. Во-вторых, черные потеряли эдесь одну ко-угроз у. В-третьих, что самое главное, черные потеряли здесь адзи, связанное с ходами черных "А" и "В". Например...

49

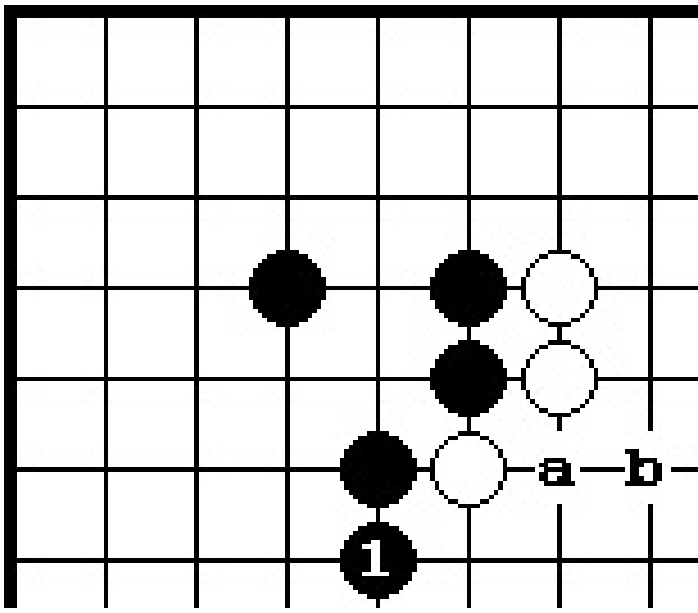


ерные играют
белые не
от, то при
ленных
"А" создает
угрозу белой

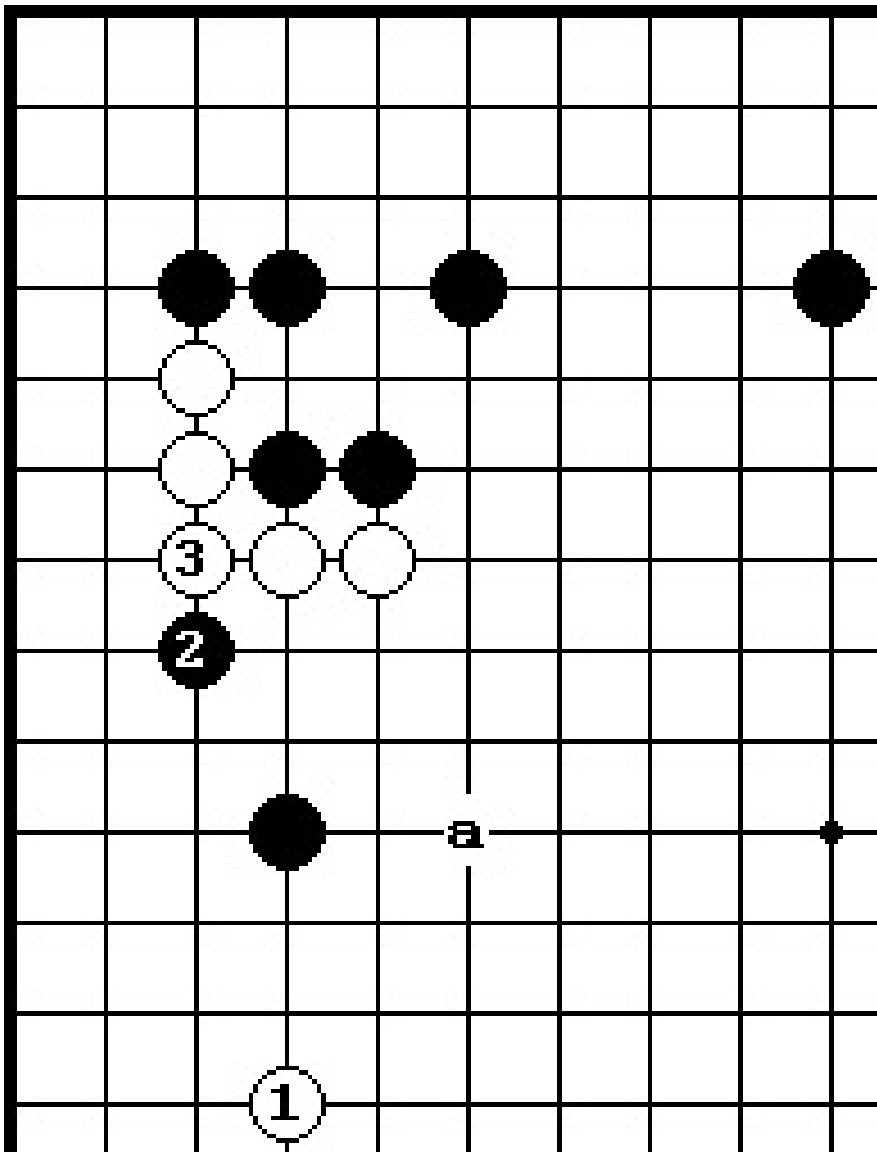
группе и углу.



9. Ход 1 па этой
грамме, также
ется "спасибо-
ом".
Бе вием соединяются ходом 2, получая великолепную форму "скобка", в то время как черные должны потратить еще один ход 3 на завершение формы.



). Черным лучше у сыграть ход 1, авляя белым бость в пункте Вот, если бы у бе "В", то ход черных 1 на Д. 19 был бы необходимым, так как он нагонял бы их в плохую форму - "пустой треугольник".



Фора - 9
ей. В левом
ем углу
рана
ноби
ки. Здесь
ана очень

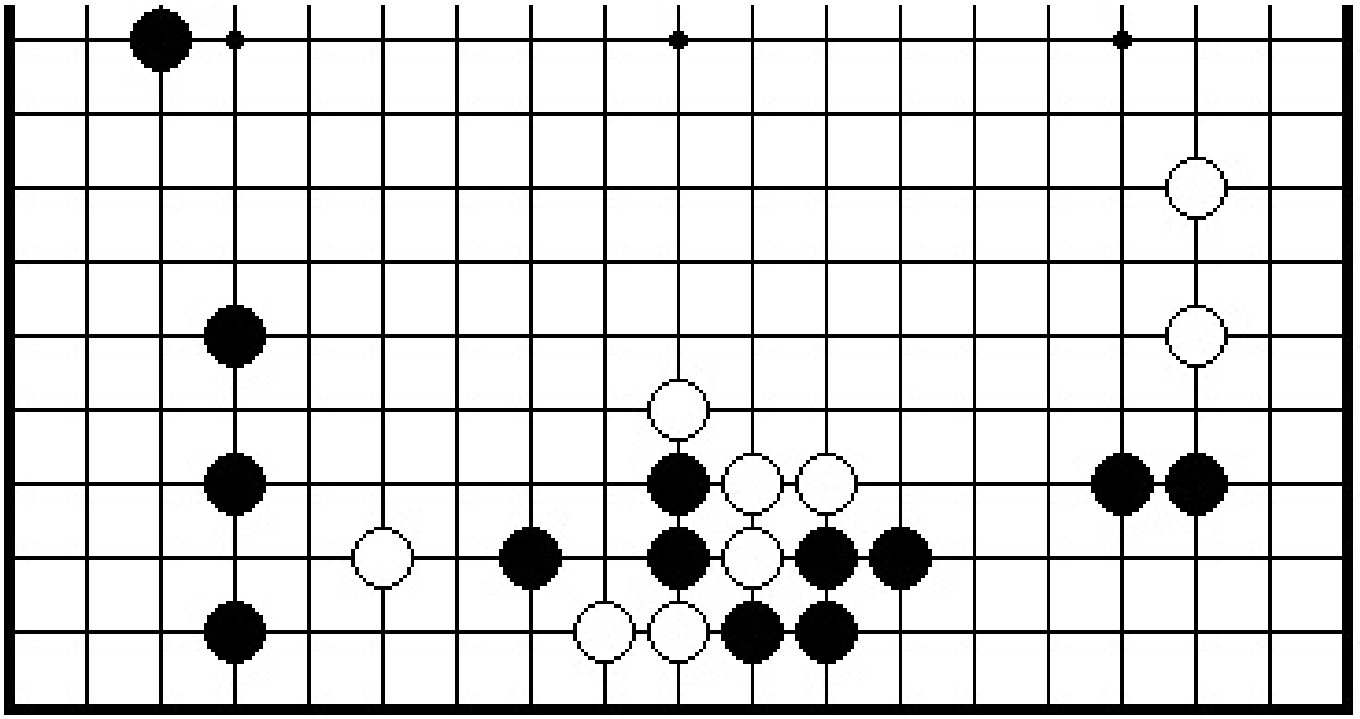
характерная ошибка

для начинающих. На ход белых 1 черные играют сэнта-ход нодзоки 2, На этот ход белые с большим удовольствие соединяются на 3, получая идеальную форму. Японская поговорка гласит; "не играй нбли-чи пючик рняреяания'.
Нужно черным бежать в центр,

например, в пункт "А",

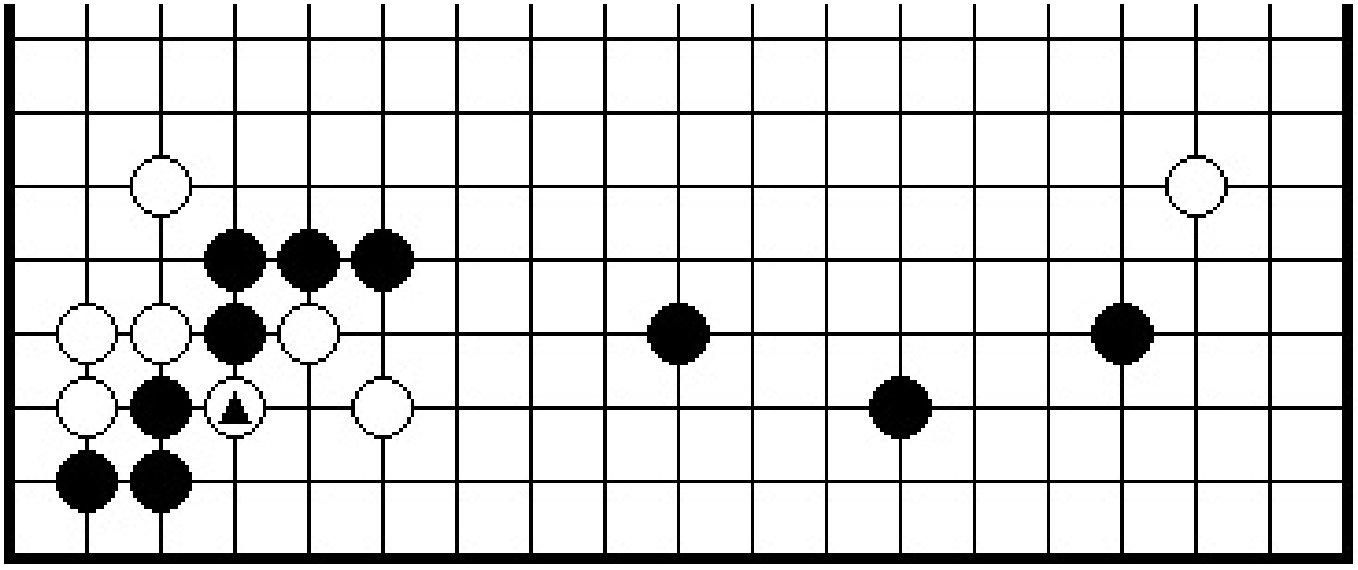
сохраняя точку разрезания белых для будущего использования.

#3. Задачи



К разрезающих камня? Это тэсудэи типа С.

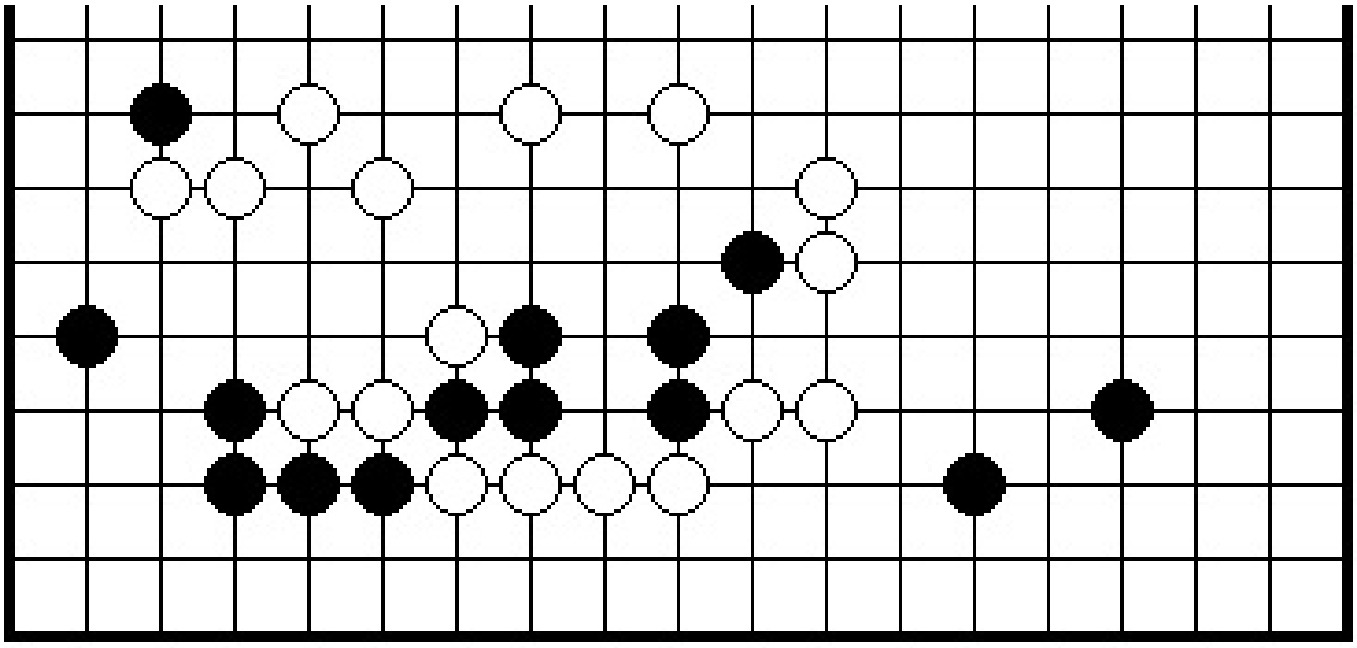
50



Задача 2. Ход черных.

Как черным захватить разрезающий

камень @? Это тэсудзи типа С.



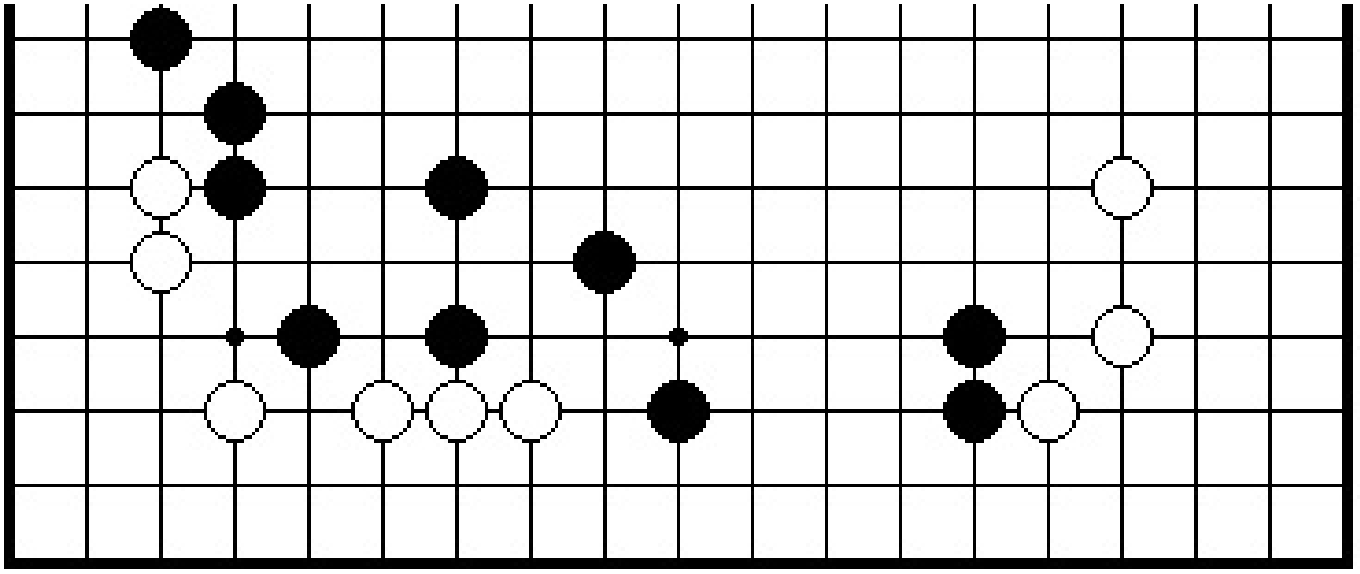
За

Как черным захватить два разрезающих белых камня? Это

тэсудзи типа В.

Задача 4. Ход черных.
Как черным спасти пять камней в центре? Это тэсудзи типа В.

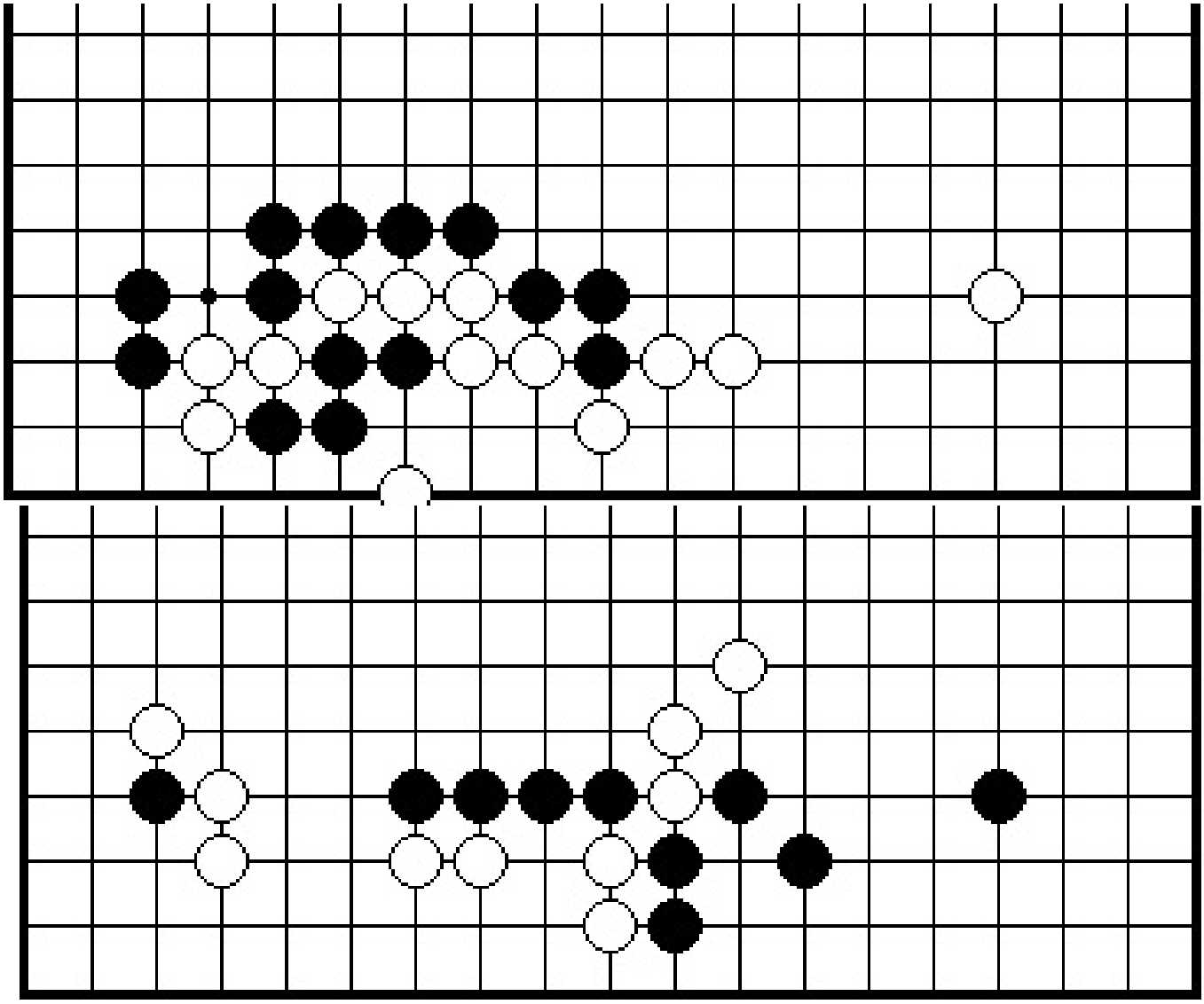
Задача 5. Ход черных.
Как черным объединить две свои группы в центре? Это тэсудзи типа А второго рода, то есть содержит несколько тэсудзи в тэсудзи.



Задача 6.

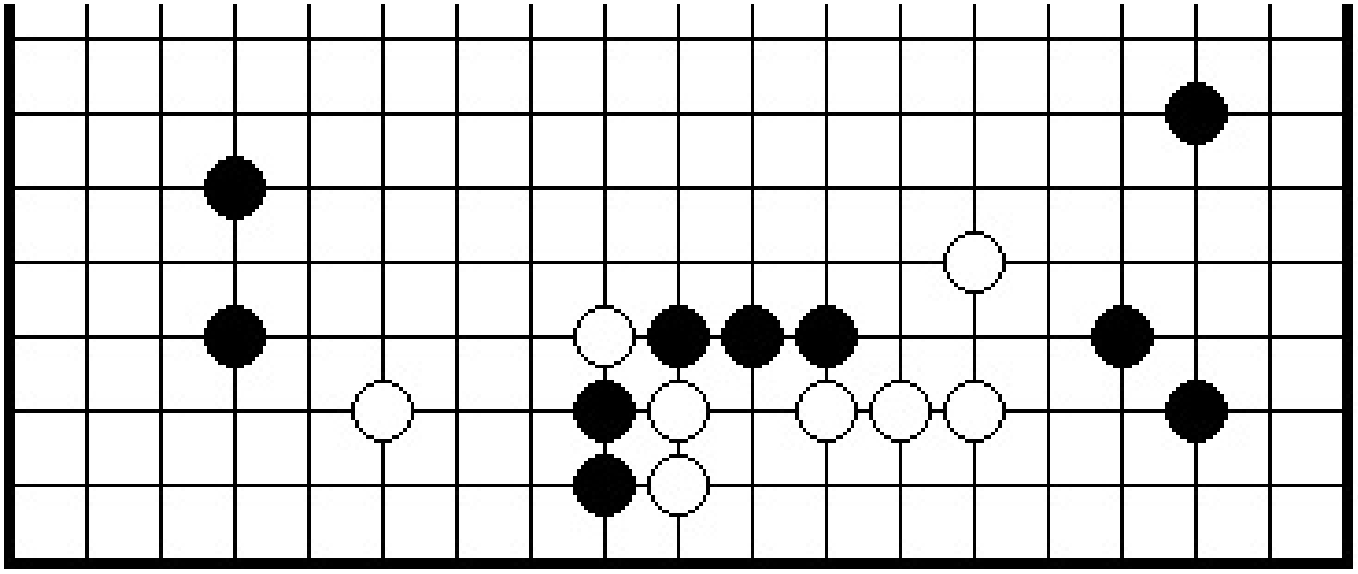
Как черным выжить в левом нижнем углу? Это тэсудзи типа А первого рода, то есть содержит много ветвей с
различными результатами.

Задача 7. Ход черных.
Как спасти четыре камня на нижней стороне?



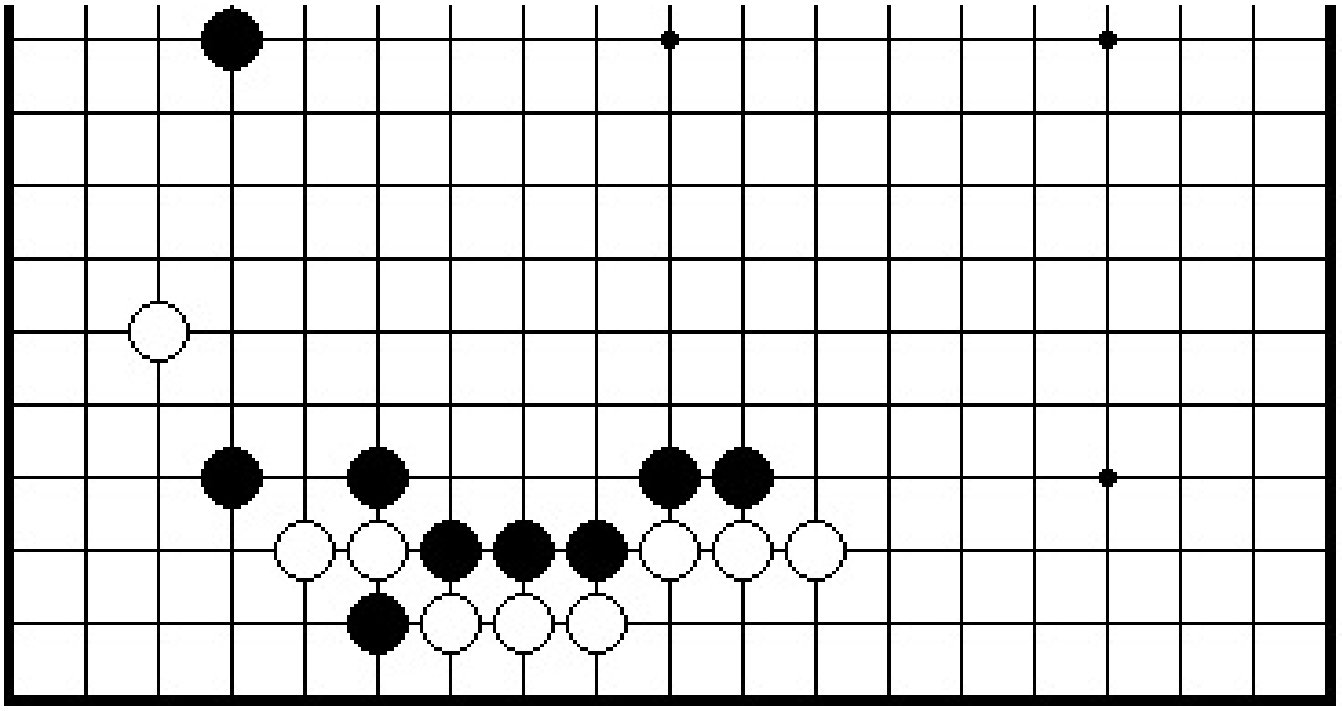
За

Как черным объединить две группы в центре и на нижней стороне?



Задача 9. Ход черных.
Как черным получить форму для двух камней на нижней стороне?

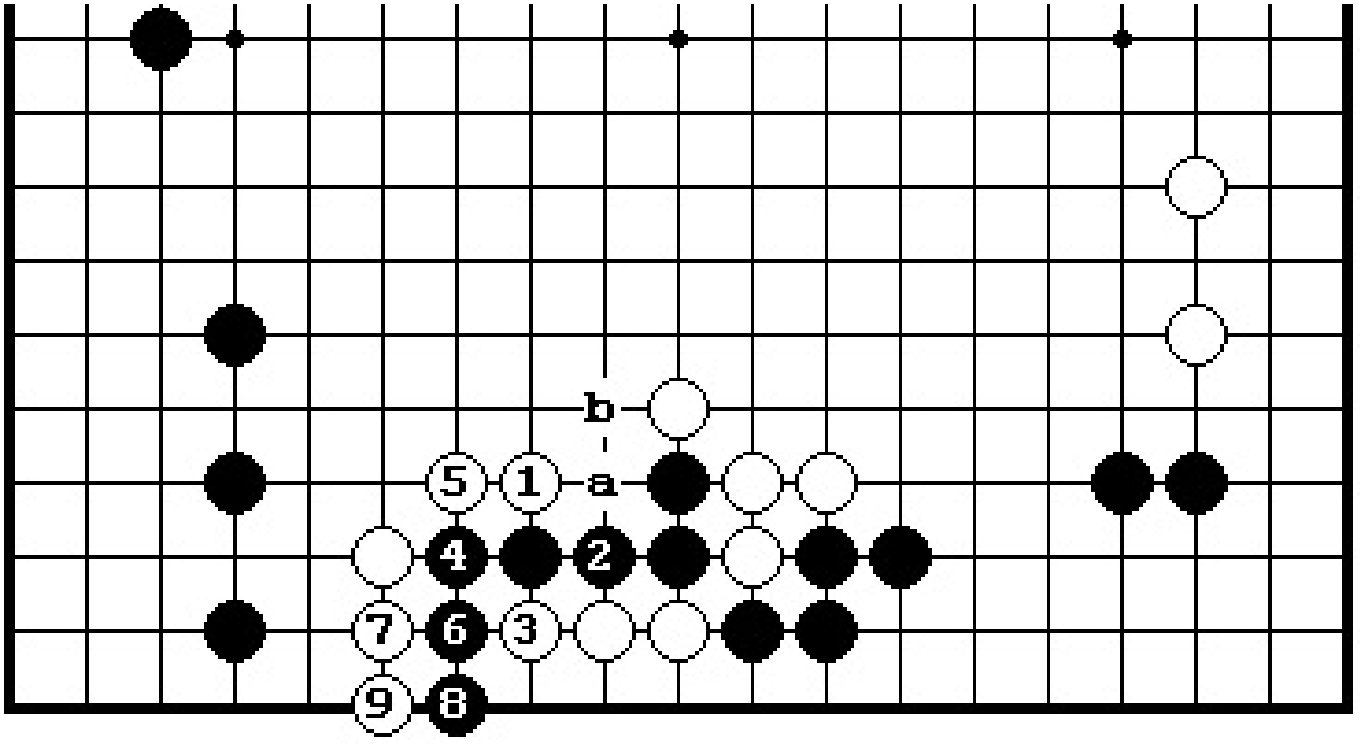
Задача 10. Ход черных.
Как черным получить хорошую форму в
левом нижнем углу для атаки



од стороне?

Ответ на задачу 1.

Д1. Два черных камня находятся в



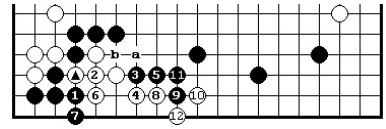
"Н

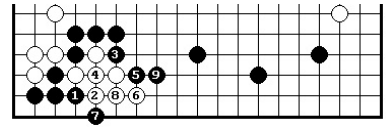
точек, либо даем атари. При построении дерева расчета первый ход всегда делается исходя из слабости формы. Значит первый ход – это атака с бамбовой точки 1. Это нужно видеть мгновенно. Ход 1 угрожает захватить два черных камня. Черные могут попытаться отразить эту угрозу ходами в 2, "А" и "В". Значит дерево должно будет иметь три ветви. Если на б.1 черные

играют "А", то белые дают атари "В" и 4 захватывает черные камни. Если на б.1 черные играют "В", то б. "А" и б.4 вновь захватывают черные камни. Это были не основные варианты, но проверять их, хотя бы на интуитивном уровне, все же надо. Основной вариант - один. На б.1 черные соединяются в 2. Это - ситё-тэсудзи. По теории окруженная группа белых должна иметь не менее трех степеней, поэтому б.3 нужно делать автоматически. Далее, ходы до б.9 - форсированные. В итоге, черные камни захвачены. По всем

ветвям в
наличии - благоприятный результат, значит тасудзи решено верно.

Ответ на задачу 2.



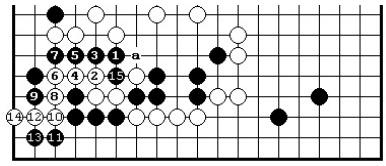


Д.2. Белый камень @ находится в "малой кукле". Поэтому атакуем его с помощью атари 1. Если б .2, то черный 3 – лобовое тэсудзи. На б.4 черные удаляются на 5 и выигрывают

сэмэай. На самом деле, если б.6, то ч.7-13 заставляет белых капитулировать. Если на ч.3 белые сыграют в "А", то после хода в "В" черные легко выигрывают сэмэай. Это – второй основной вариант.

Д.3. Если на ч.1 белые ходом 2 пытаются встать на ко, у них из этого ничего не выйдет. Ч.3 дает двойное атари. Если б.4, то-ч.5. На б.6 черные дают атари 7 и после ч.9 белые захвачены.

Ответ на задачу 3.

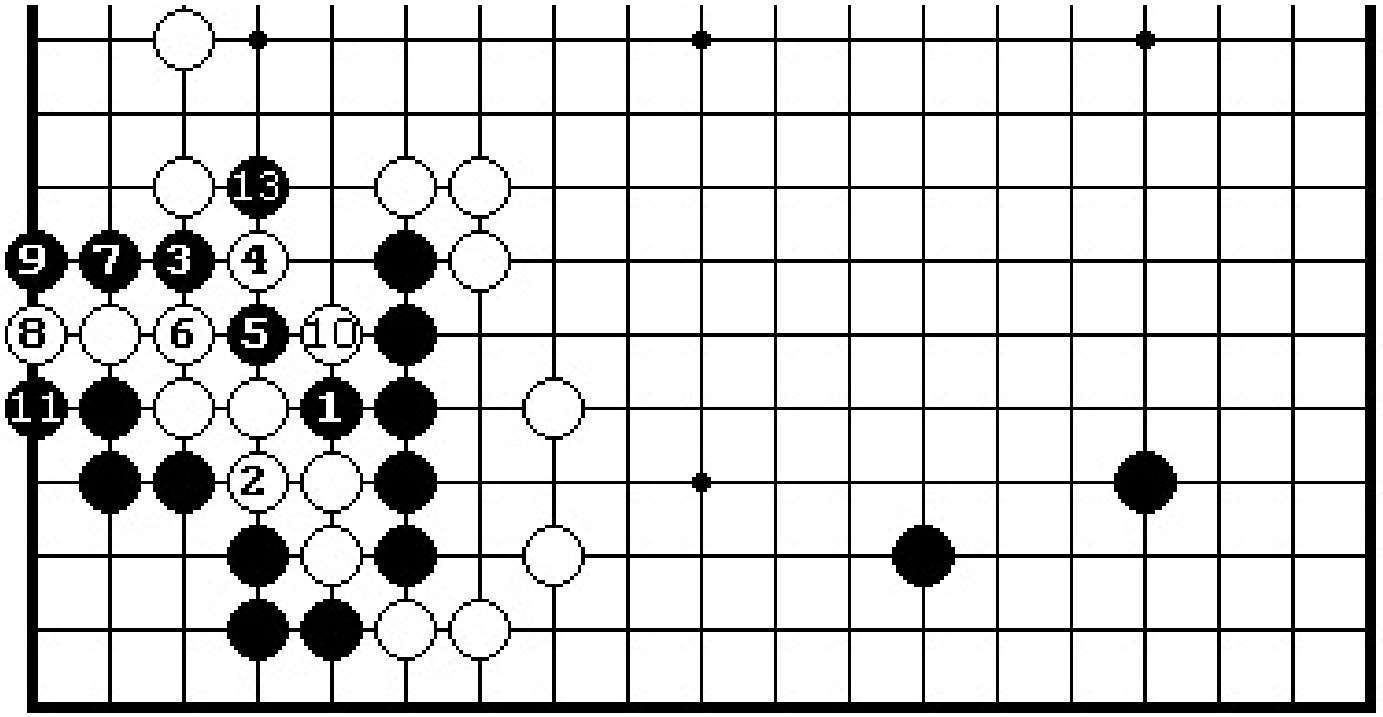


Д.4. Два белых камня находятся в "кукле". Атакуем ее с бамбовых точек 1. У белых имеется два хода на отражение угрозы черных в 2 и 15. Если б.15, то ч,"А" забирает белые камни в сите. Поэтому остается рассмотреть один основной вариант - ход белых 2.

53

Следуют форсированные ходы и после ч.15 видно, что белые камни захвачены.

Ответ на задачу 4.

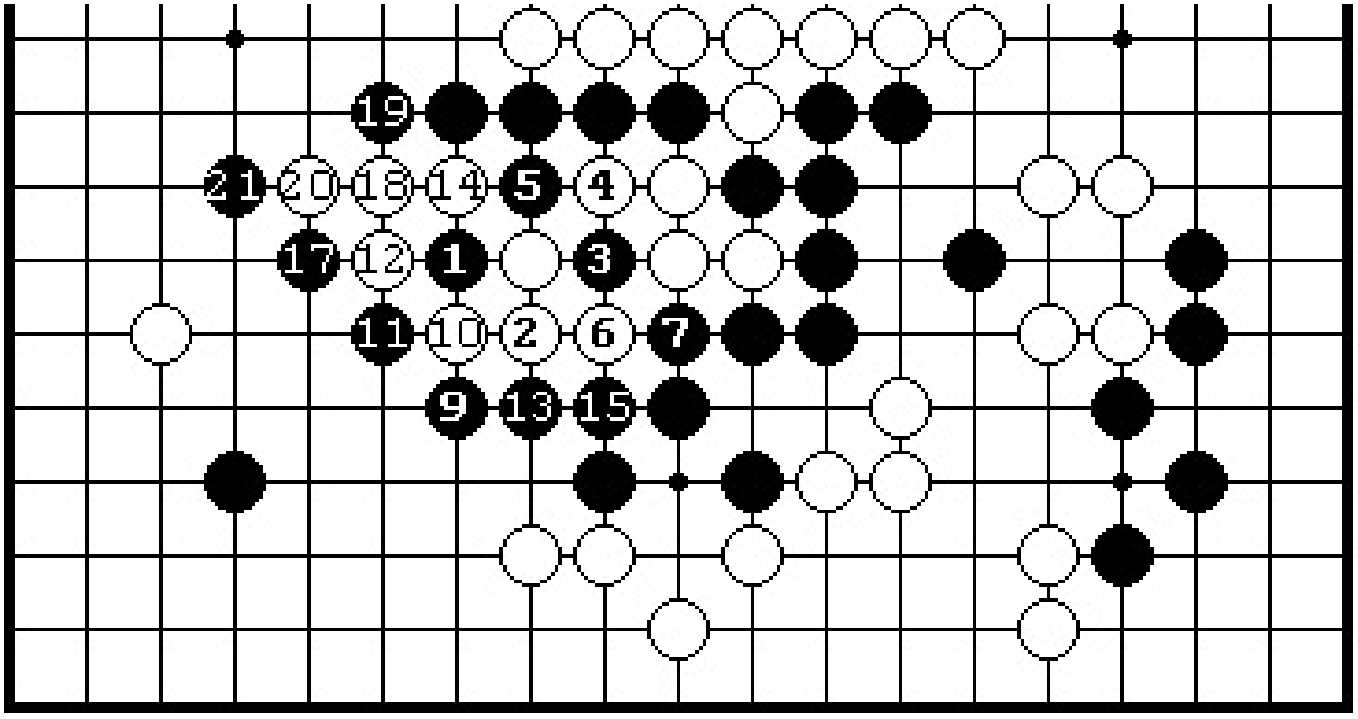


Д 12 ➡ 5

ч.1-б.2, загоняя белые камни в "куклу". Далее, атакуем "куклу" с бамбовой точки 3, одновременно подчеркивая слабость кайма. Белые могут попытаться отразить угрозу ходами в 4 и 6. Если б.4, то ч.5 и после формированных ходов б.6 - ч.13 белые камни захвачены. Если

белые ходом 4 играют в 6, то черные отвечают в 7 и вновь белые камни захвачены.

Ответ на задачу 5



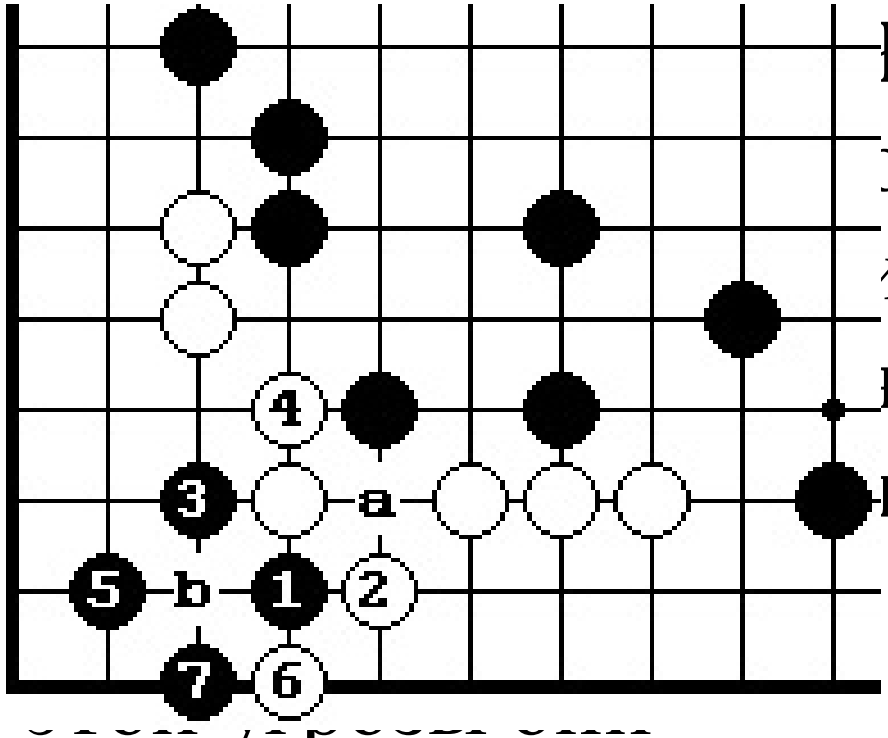
Д 8 ➡ 3 16 ➡ 1

заставляя

белых отвечать 2. Если белые играют в 10, то после ч.2 белые камни захвачены. Далее, черные играют тэсудзи - жертву 3, загоняя белых в плохую форму с помощью сентэ

ходов 4-8. Затем следует тэсудзи гэта 9, Ходы 10-16 являются вынужденными. И окончательно, черные ходами 17-21 загоняют белых в сите, благоприятное для черных. Это очень типично для тэсудзи типа А - после серии формированных ходов следует тэсудзи и так далее.

Ответ на задачу 6.



Черные от пание 1, ись ьзовать Защититься

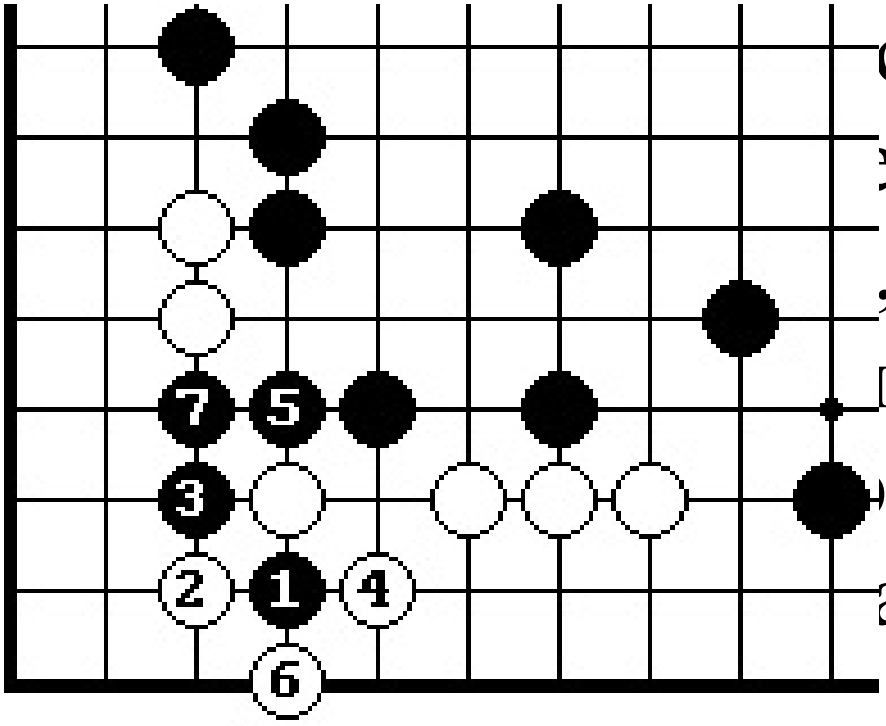
могут тремя способами: в 2, "B" и "A". Если - 2, то в результате вынужденных ходов 3-7 черные могут выжить в углу на ко. Это лучший для белых результат.

Д.8. Если на ч.1 белые играют 2 здесь, то черные легко выживают в

углу без ко к ходу 7.

.

54

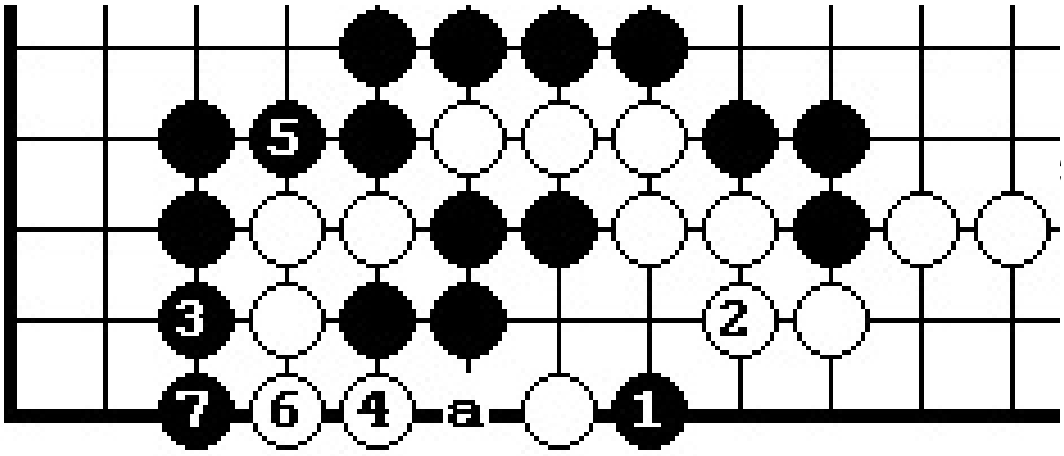


сли на ч.1
е играют 2
, то черные
3
резают,
абость

Белые вынуждены сыграть 4 и после

хода 7 черные отрезают два белых камня в углу. Это типичный пример тесудаи типа А, который имеет много вариантов с различными конечными результатами, В этом случае задачей игрока является нахождение всех этих многочисленных вариантов, увидеть все конечные
результаты, и выбрать тот результат, который более всего подходит для данной
позиции. Эта задача под силу только большому мастеру Го.

Ответ на задачу 7.

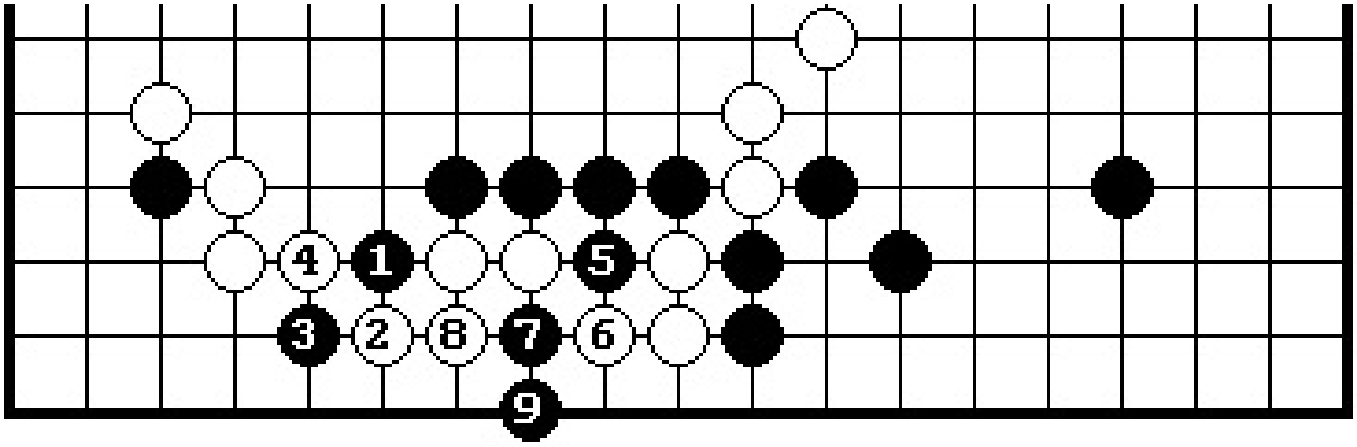


ль видеть, ч

находятся в "кукле". Значит на атаке ее можно поставить белый камень в сэнтэ. Задача состоит в том, чтобы выбрать место для черного камня. Обычно "куклу" надо атаковать при помощи атари или с бамбовых точек. Желательно одновременно атаковать две группы или две слабости противника. Поэтому ходом 1 черные атакуют "куклу" и одиночный белый камень. Далее, получив ч.1 в сентэ, черные проводят матовую атаку на три белых камня слева.

После вынужденных ходов 3- 7 белые не могут соединяться в "А" из-за дамэдзумари.

Ответ на задачу 8.



Д.11. Черные при помощи сентэ-ходов 1-5 загоняют два белых камня в "куклу". На б.6 черные атакуют "куклу" с помощью атари 7, белые - 8, а затем играют сагари 9, образуя дамэдзумари с двух сторон.

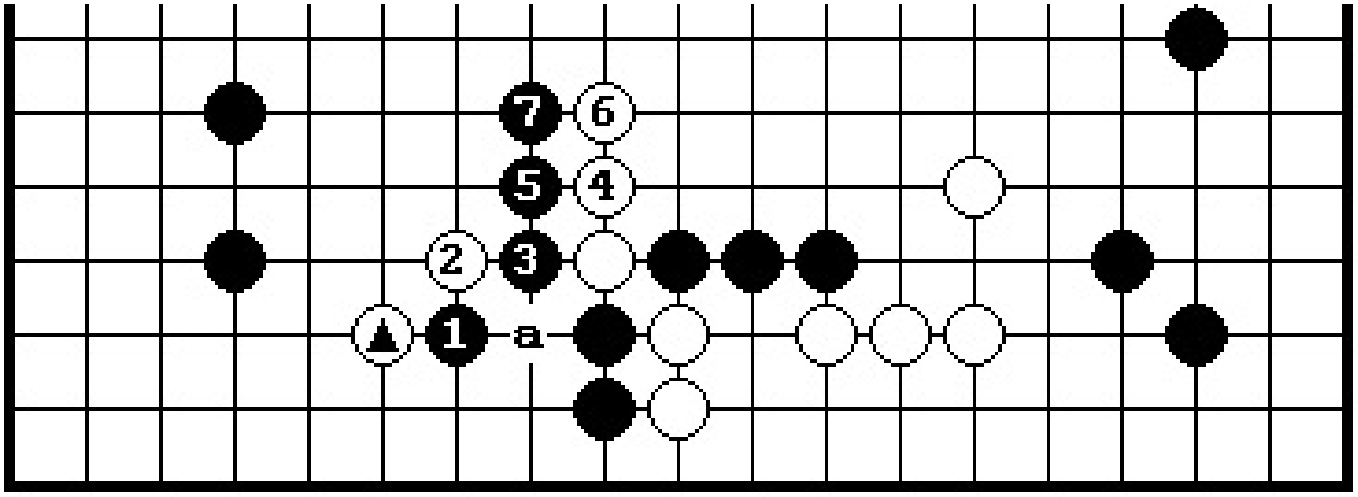
Это другой пример использования сентэ-ходов при решении тэсудзи, когда при помощи сентэ камни

противника загоняются в плохие формы, а затем проводится матовая атака этих камней.

Ответ на задачу 9.

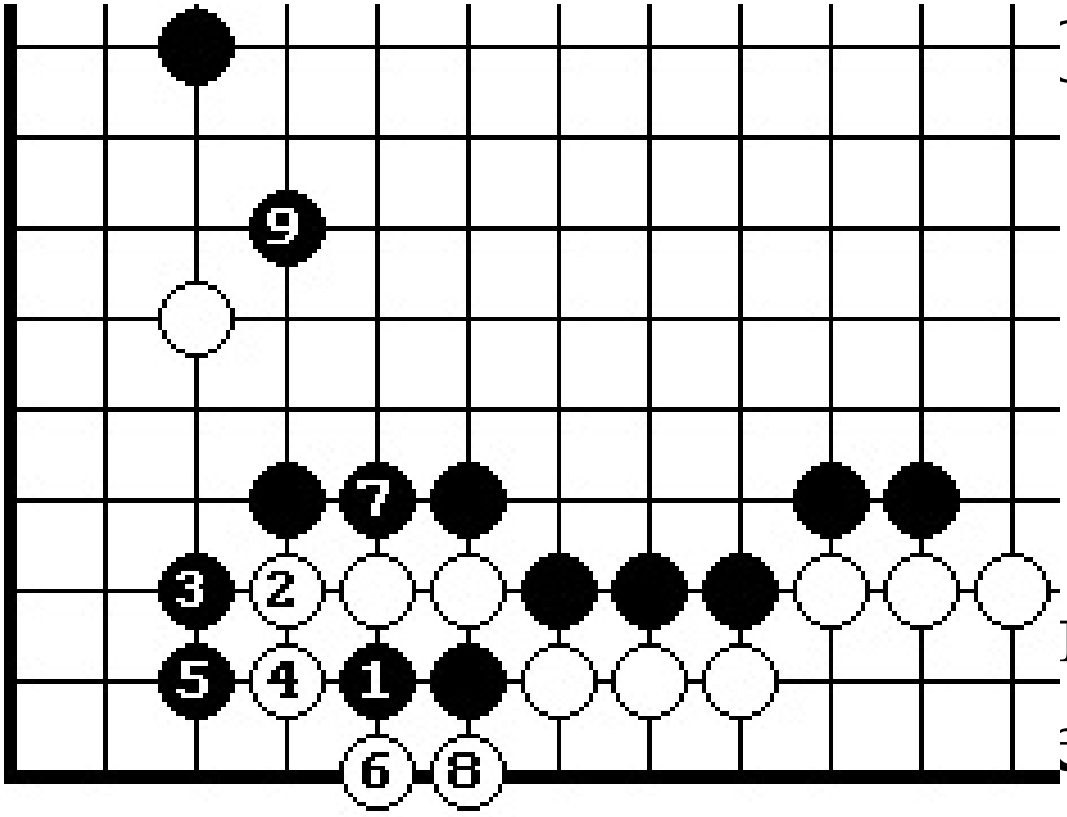
Д.12. Форму можно образовать, если поставить несколько белых камней в сэнтэ. Наиболее типичным сэнтэ-ходом является прилипание 1. Если б.2, то черные на атаке одиночного белого камня (кстати имеющего форму "малой куклы) получают форму ходами 3-9.

55



Если на черный 1 белые играют 2, то черные получают форму ходами 3-7. Заметим, что если не играть ч.1, а сразу играть 3-7, то белый камень @ будет очень сильным так как он может выжить в углу, или разрезать в "А".

Ответ на задачу 10.



Очень ра учения ф ей. При этом, сколько дамэ у пожертвованных камней, столько ходов можно сделать без потери темпа. Черные играют 1, жертвуя два камня. Белые вынуждены играть 2, черные 3 и белые - 4. Теперь у двух черных камней - два дамэ. Значит черные имеют два хода без потери темпа. Они играют 5 и 7, получая

очень крепкую позицию в углу, а затем атакуют одиночный белый камень ходом 9, выталкивая его на полученную хорошую форму "стена".

Резюме:

Для решения тэсудзи нужно построить дерево расчета. Первый ход всегда делается
исходя из слабости формы. Сколькими способами можно отразить эту угрозу,
столько ветвей будет у дерева расчета. Если по каждой ветви будет благоприятный
результат, то тесудзи решено верно.

Если хотя бы по одной ветви имеется неблагоприятный результат, то нужно заново искать первый ход.
Старайтесь ежедневно совершенствовать свое комбинационное зрение по пяти основным направлениям.
Старайтесь загонять камни противника при помощи сентэ в плохие формы для
матовой атаки.
При решении тэсудзи старайтесь атаковать плохие формы противника с целью
получения камней в сентэ, которые помогут читателю провести матовую атаку

основной плохой формы.

Глава 4.

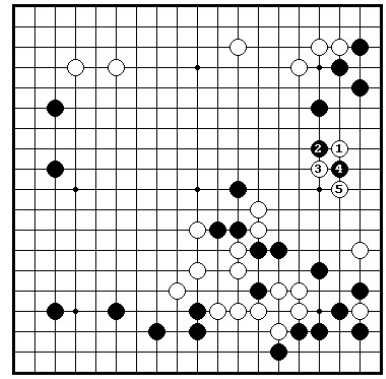
Другие формы середины игры

В предыдущих главах рассматривал формы без учета позиций на всей доске. В этой
главе автор попытается на формы наложить внешние условия.
Автор рассмотрит вопросы выбора и атаки форм в зоне своего влияния, в зоне
влияния противника, в зоне в которой силы примерно равны и в зоне, в которой у
черных и белых групп нет двух глаз.

Отдельно рассматривать вопросы выбора и атаки форм в зоне, в которой силы
черных и белых примерно равны, автор не будет. Здесь достаточно заметить, что
поскольку силы равны, например при разыгрывании нейтральной зоны или при

борьбе двух бегущих групп, то выбор той или иной формы обусловлен в основном
двумя факторами; сента или готэ и размером территорий или крепостью влияния.
Если читатель получает сентэ, то он

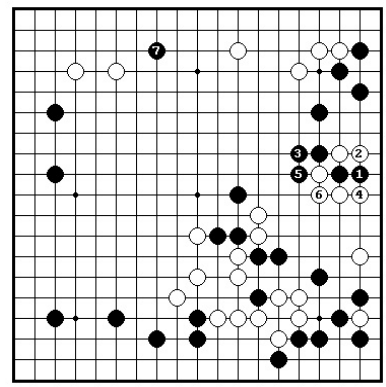
имеет меньше территории или менее крепкое
влияния. Если читатель получает готэ, то он должен больше иметь территории или
более крепкое влияние.



Д.1. Ход черных. Белые только что

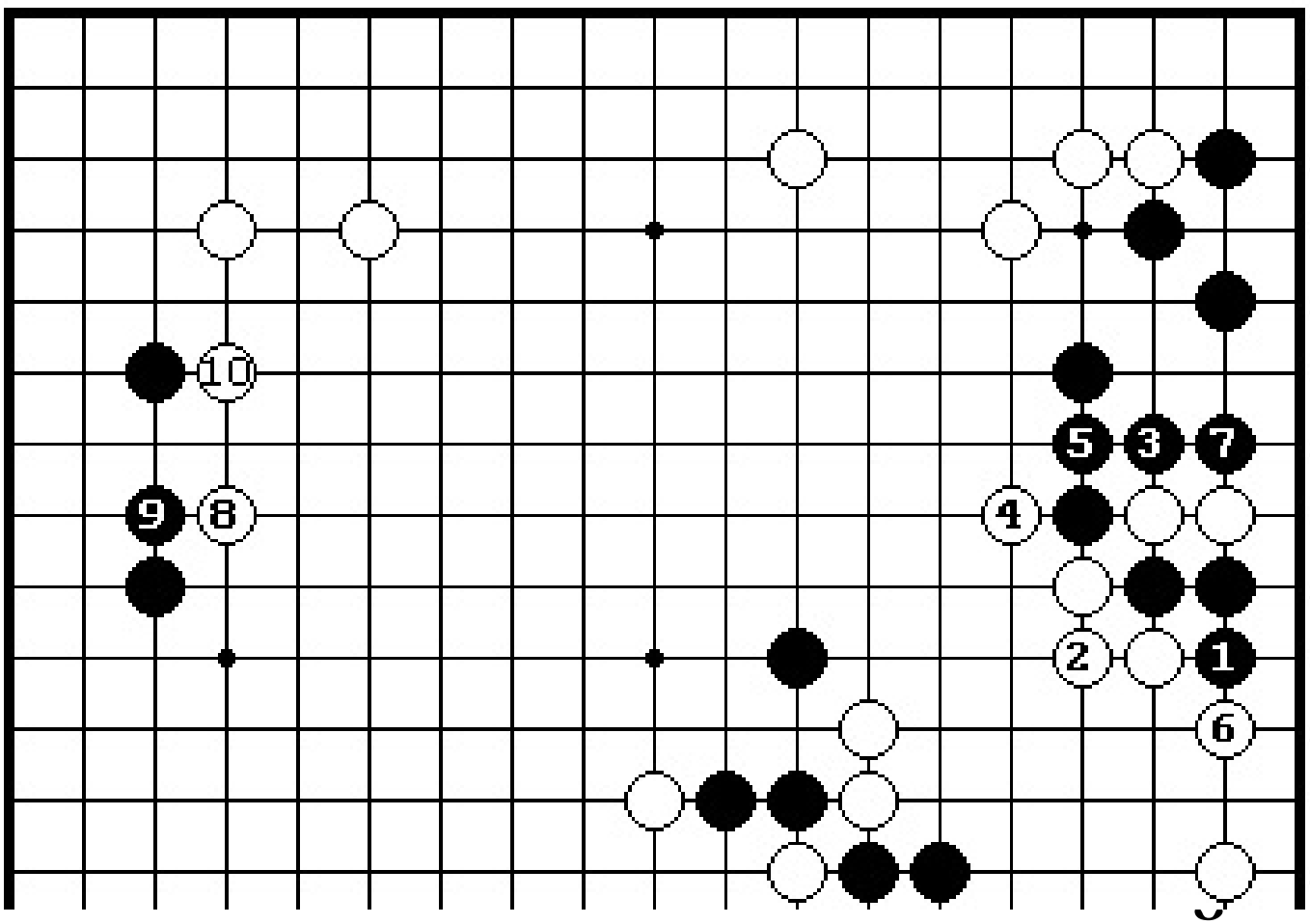
сыграли в нейтральной зоне ходом 1. У черных имеется сильная группа в правом верхнем углу, у белых - плотность в центре. Поэтому силы равны и борьба должна дать равный результат. Далее, черные продолжили ходом 2, белые
ответили 3, черные - 4, белые - 5. Как черным получить хорошую форму в сентэ?

«Кисэй-94»
Като Масао (черные) - Кобаяси Сатору


7
3
2
5
1
6
4

Д.2. Продолжение в партии показано на этой диаграмме. Черные играют 1 для увеличения дамэ пожертвованных камней,
белые отвечают 2. Теперь у черных имеется выбор; построить влияние ходом 3 или забрать территорию в готэ ходом в 4.
Черные выбирают ход 3 и после 5 они выстраивают плотность на центр с помощью формы хороший треугольник и используют сентэ для вторжения на верхнюю сторону ходом 7.

57



Д территориально-ориентированный ход 1, вместо хода 3 на Д.2, то белые

играют 2 и после ходов 3-7 белые отдают небольшую территорию,
но развивают свое влияние на центр и
имеют сентэ, которое они используют,
например для ходов 8 и 10 с целью атаки черной группы в центре.

#1. Ацуми-формы

Известно, что если один игрок получает территорию, то другой игрок создает при

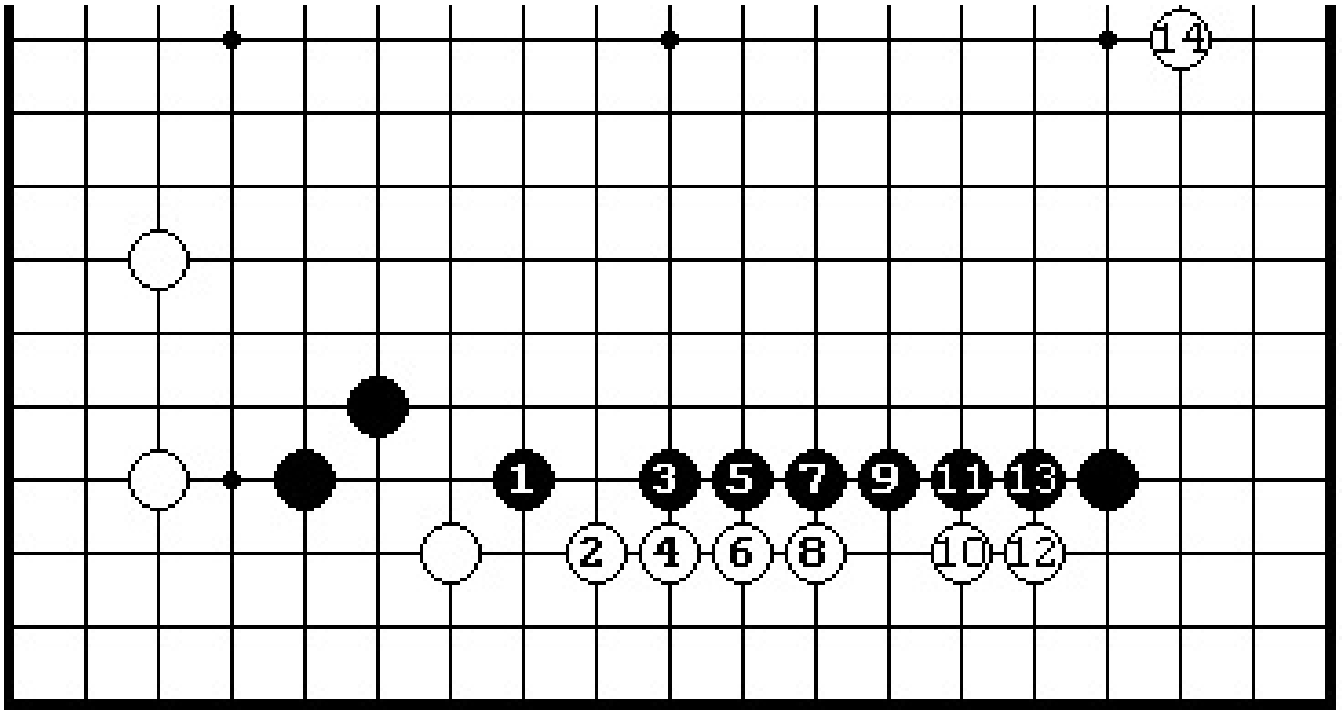
этом плотность или, по-японски, ацуми. Это - аксиома и другого здесь не дано.
Говорят, что группа камней обладает плотностью, если у нее нет слабых пунктов. А
это определение плотности как нельзя лучше подходит под определение

фундаментальной формы. Поэтому нужно сделать вывод, что при построении

плотности нужно стараться пользоваться фундаментальными формами, такими, как "стена", "скобка", "треугольник", "поннуки", "панцирь черепахи",

"медуза", "цапля", "тигр", "меч". Кроме этих форм при построении плотности часто

пользуются формой
"слон". Однако, эта форма имеет слабость и поэтому, возникающая при этом зона
влияния не такая уж крепкая.



Ра
Д.

выстраивают плотность, направленную на центр с помощью формы "стена". Это наиболее часто употребляемая форма

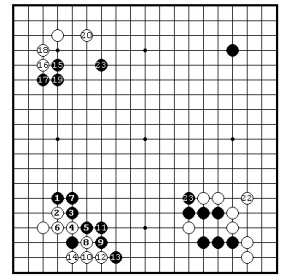
для получения влияния. Она, практически не имеет дефектов, поэтому ее атаковать бессмысленно. Для нейтрализации черной плотности белые обязаны сыграть 14. Автор еще вернется к ‘той позиции, когда будем говорить о стратегии игры вблизи плотности.

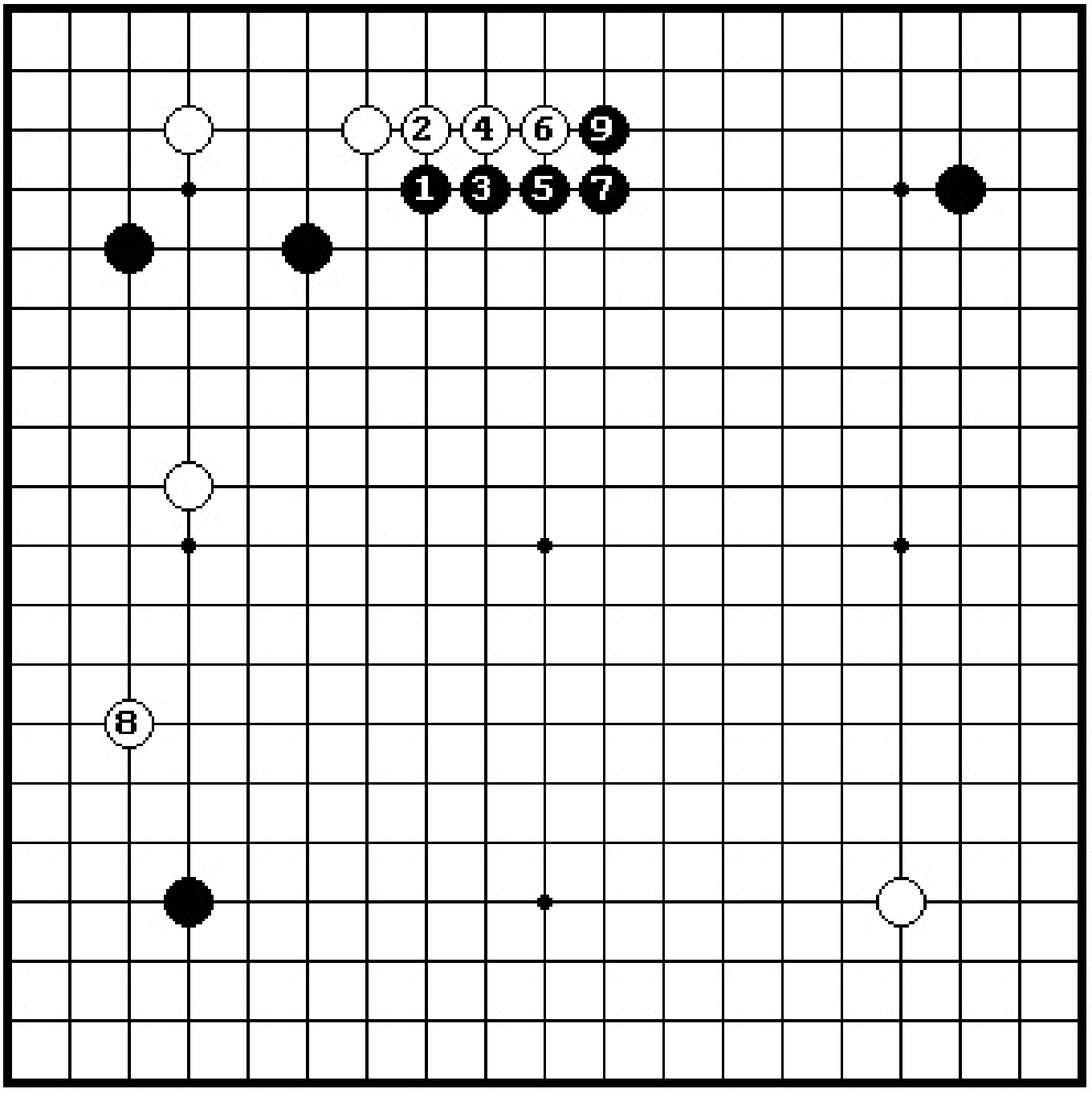
Д.2. Черные ходами 1-9 выстраивают плотность с помощью формы "скобка". Упустить ч.9 никак нельзя. Благодаря "скобки" черные получают влияние на центр и на ерхнюю сторону.

Д.3. Черные ходами 1-15

выстраивают плотность на нижней стороне, состоящую из двух "треугольников". Затем ходами 15-19 черные строят плотность на левой стороне, также, с помощью "хорошего треугольника". Ход 21 черные упустить не

58





в сентэ завершает строительство плотности на нижней стороне с помощью формы "скобка". И, наконец, ч.23 развивает влияние

черных по
всей доске.

Д.4.

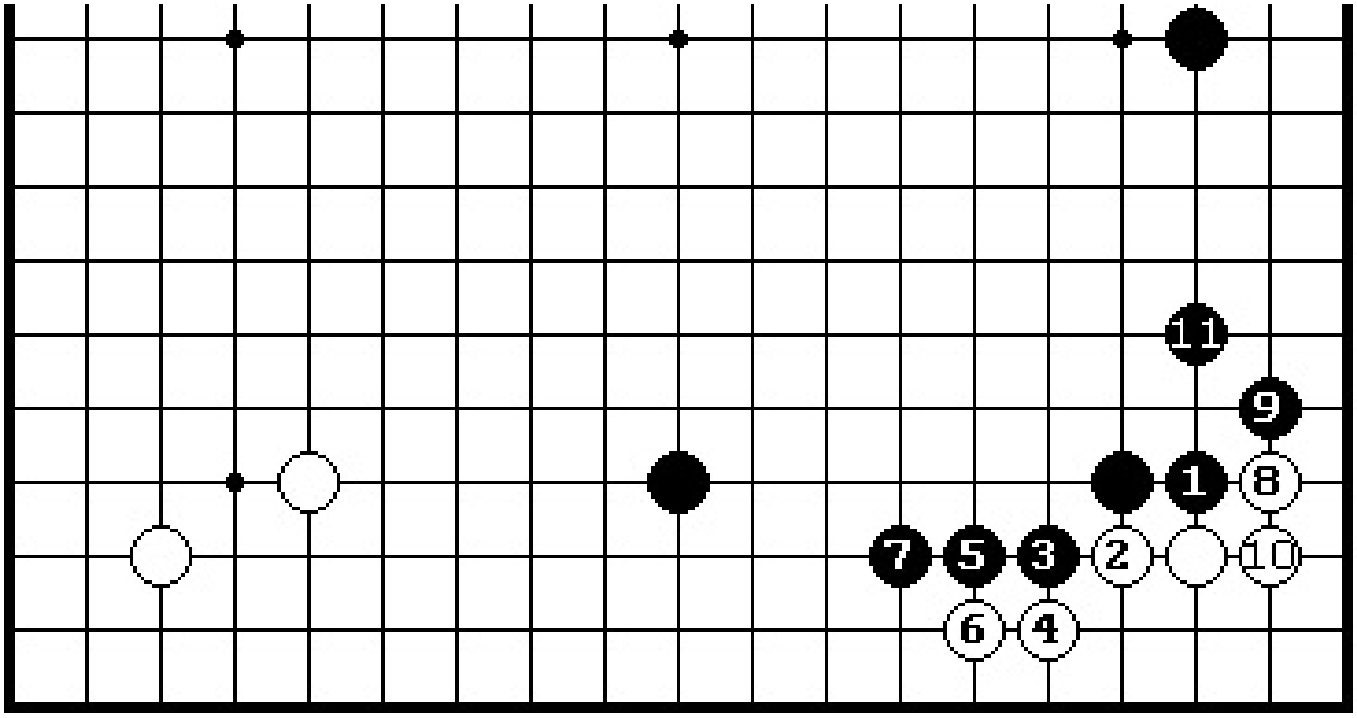
Д.4. Черными ходами 1-13 построили плотность в правом нижнем углу с помощью поннуки. Заметим что ч.13, завершающий строительство плотности является рочным ходом. Его нужно делать как можно раньше в партии, даже, если бы сите было в пользу черных. Ну, а в данной позиции оно просто необходимо.
.5. Черные ходами 1-11 построили плотность в левом нижнем углу с

помощью
формы "панцирь черепахи". Эта плотность направлена в центр и особенно на нижнюю
сторону, где она в сочетании с черным камнем в правом нижнем углу, образует
большую зону влияния.

59

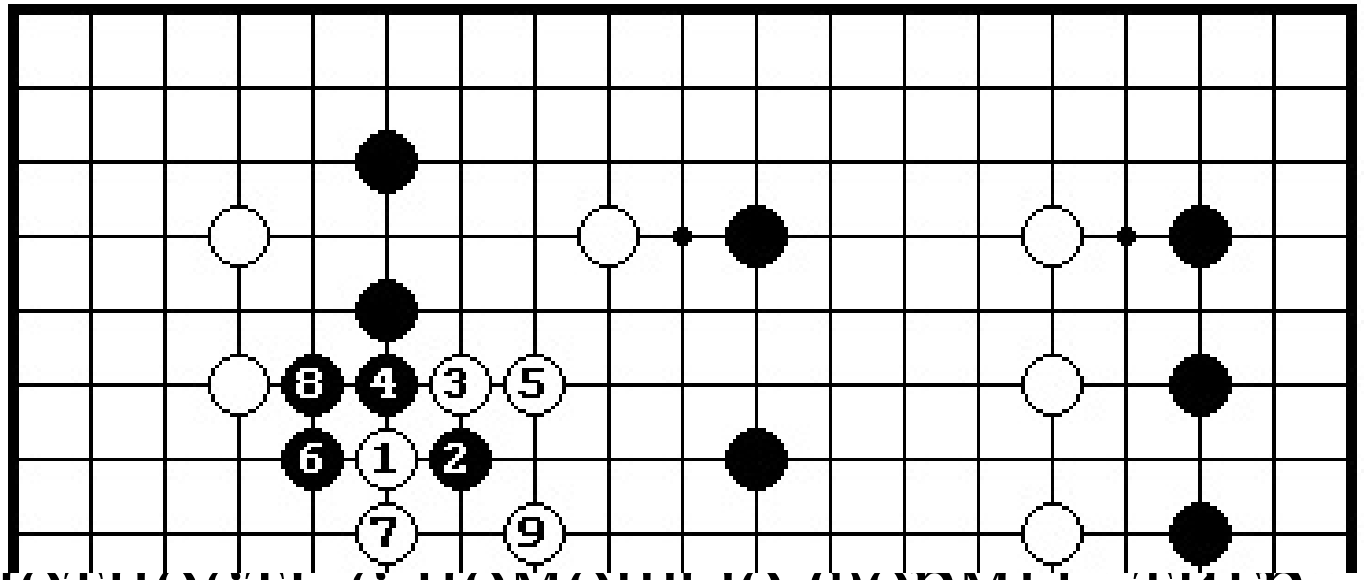
Д.6. Белые только что

вторглись в сан-
сан. Ходами 1-11 черные выстраивают
могучую плотность, содержащую формы
"стена" из трех камней и "цаплю".



За
по
является

ключевым ходом в данной позиции. Без
него у черных была бы плохая форма и как следствие этого, они остались бы без территории на правой стороне.



вы
плотность с помощью формы "тигр".
Потратив темп на создание этой формы
белые, практически, до конца партии могут не беспокоиться за судьбу этой плотности.

Д.8. Черные ходами 1-7 выстраивают плотность с помощью формы "слон". "Слон" не является фундаментальной формой, поэтому эта плотность менее сильная и у белых есть сентэ ход против этой формы в окрестности точки "А".

Из вышеприведенных примеров можно легко увидеть, что плотность состоит либо из фундаментальной формы, либо из сочетания фундаментальных форм.

Из главы 2 читатель
наверное помнит, что основным свойством фундаментальных форм является тот факт,
что их нельзя атаковать, то есть против них нет сентэ ходов. Это в равной мере
относится и к плотности. В окрестности плотности можно пропустить один или
несколько ходов без ущерба для самой плотности.
Это обстоятельство определяет стратегию игры при наличии плотности:

- используй плотность для атаки, а не для формирования территории.

- при атаке гони группу противника на свою плотность, получая при этом

территорию в другом месте.

- не играй вблизи своей плотности или плотности противника.

- иногда используй плотность для построения моё с целью заманить туда

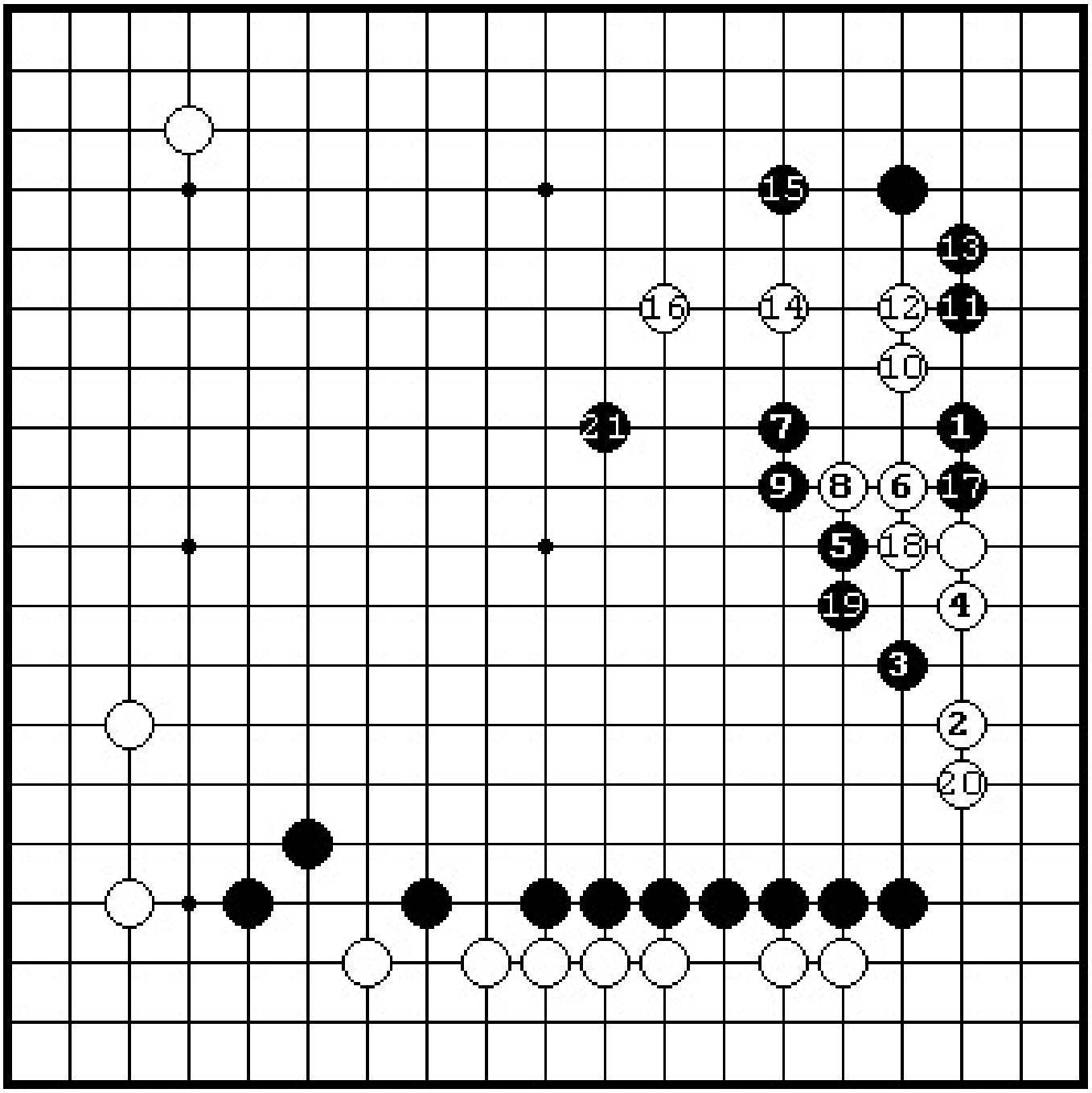
противника и
атаковать его.
- приближайся к
плотности противника
осторожно. Сначала
получи базу,
а затем от базы
приближайся к
плотности.

Д.9. Рассмотрим продолжение Д.1. Ход черных. Как черным атаковать белый камень на правой стороне?

Правильным ходом является ч.1, который гонит белых на черную плотность. Если б.2, то примерный вариант показан на этой диаграмме.

Черные атакуют белых ходами 3-21. В результате они получают территорию в правом верхнем углу и образовали большую зону влияния в центре доски.

Д. 10. Если черные попытаются использовать плотность для формирования
территории, играя ч.1 в этом направлении, то после б.8 можно видеть, что ч.1 очень



п.

н

п

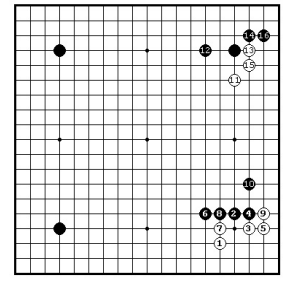
т

стороне - сильная.

Значит существует вторжение в сан-сан в правом верхнем углу. Кроме того, в правом

нижнем углу черным нужно добавить

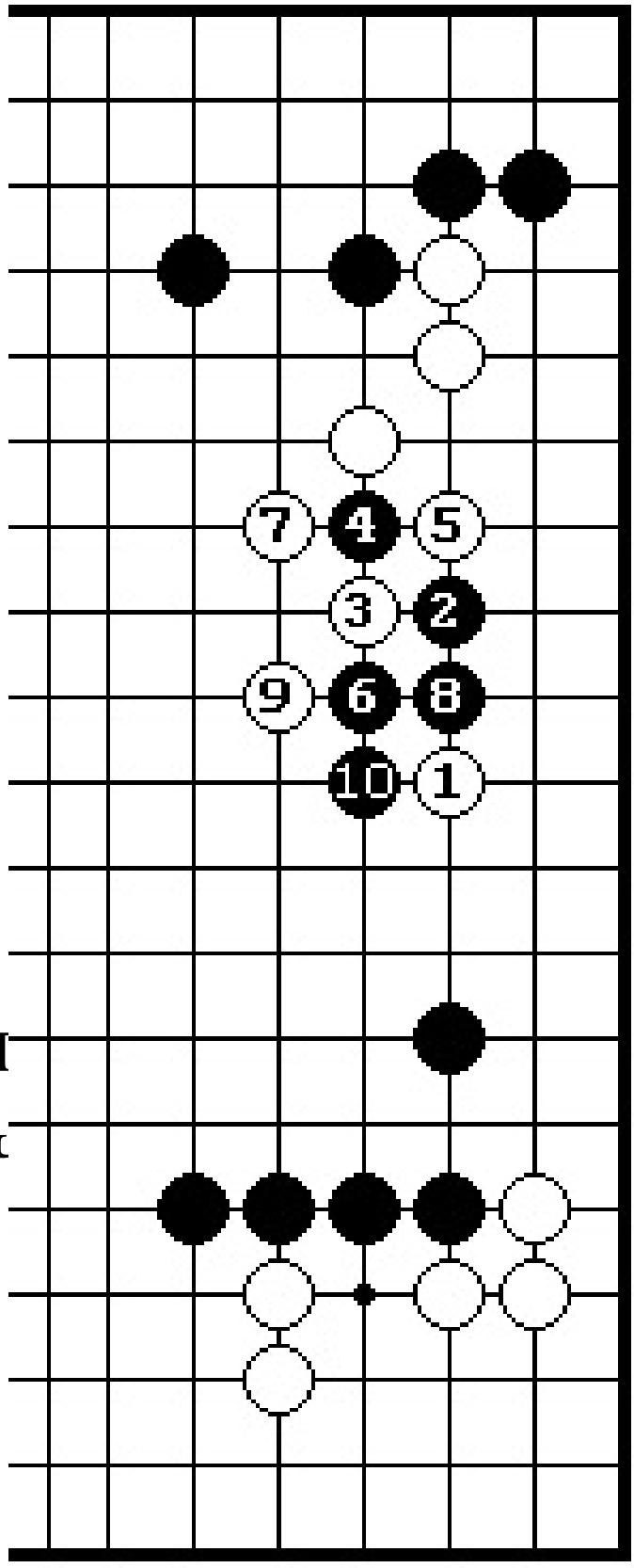
еще ход в "А" для того, чтобы забрать территорию в углу. Если сравнить эти две диаграммы, то можно сделать вывод, что
ч.1 на Д.10 сыгран с неверного направления. Это закономерно, потому что он



противоречит принципам Го.

Д. 11. Рассмотрим партию на трех форы.
Белыми играл автор против своего ученика. В результате дзесэки 1-10 в правом нижнем углу белые захватили угол, а черные получили плотность. Затем белые сыграли какари 11 в левом верхнем углу. После обмена ходами 12-16, куда белым сыграть ход 17?
Д. 12. Учитывая плотность черных в правом нижнем углу, белые сыграли 1. Получив надежную базу, белые в последствии приблизились к черной плотности ходом в "А". Если белые по неосторожности подойдут

слишком близко к черной плотности, то диаграммы 13 и 14 покажут читателю, что произойдет.



. Если
е
от по
оки
и 1,
ерные
ользуя
ность
у, будут

состоянии вт елые
отвечают 3, ч , то
после ходов т
отрезан.

Д. 14. Если вместо б.5 на Д.13.

сыграть 1, то после ч.8 три белых камня будут захвачены в плен. Отсюда можно сделать вывод, что б.1 на Д.13. нарушает принципы Го.

Д.13. Д.14.

2. Сабаки-формы

В этом параграфе автор рассмотрит формы, которыми рекомендуется пользоваться
при игре в зоне влияния противника, то есть там, где противник сильнее.

В предыдущем параграфе уже упоминалось, что если один из партнеров получает территории, то другой партнер получает плотность, а вместе с ней и зону влияния.
Значит читатель получил территорию, а ваш партнер - зону влияния, которую читатель пытается уменьшить до требуемых размеров. В этом случае существует четыре основных способа уменьшения зоны влияния противника:

- Уменьшение сверху

- Убегание из зоны влияния противника
- Стандартное вторжение.
- Утикоми или нестандартное вторжение

В основном, нас будет интересовать первый и второй способы, так как они наиболее часто используются на практике. При правильном и своевременном применении, уменьшение сверху является наиболее безопасной техникой. Убегание из зоны влияния противника - более опасно. Оно применяется тогда, когда нужно поглубже

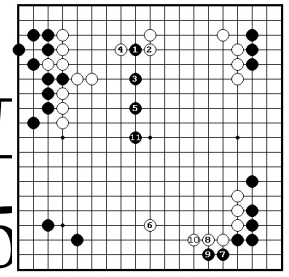
залезть в зону влияния противника. Стандартное вторжение, например в сан-сан или в дан-дангейму, используется почти в каждой партии и автор надеется, что читатель их знает и умеет применять. Утикоми - это трудный и опасный способ уменьшения зоны влияния противника. Он применяется редко, только тогда, когда нет других способов уменьшения и тогда нужно пускаться во все тяжкие, или когда читатель сосчитал вариант до

конца и
уверен, что сможет выжить.
Вернемся к уменьшению зоны влияния противника с помощью сабаки-форм. Метод сабаки относится к развитию камней в опасной ситуации легким и эластичным способом. Сабаки скорее всего относятся к способу игры, а не к форме. Однако формы, с помощью которых можно осуществить сабаки, автор называет "сабаки-формами". Основными из них являются: иккен-тоби, кэйма, реже огэйма,

"кошка", "сабака", "лошадь",
"лебедь", "фламинго", "слон",
"жираф", "змея",
"палатка", "меч".
Следует отметить, что при убегании не следует вступать в борьбу с противником в
его эоне. Нужно просто убегать, доводя зону противника до требуемых размеров.
При этом нужно как можно больше использовать сэнтэ, чтобы получить дополнительные камни.
В общем, метод сабаки заключается в том, чтобы при помощи сентэ ходов получить камни в зоне влияния противника, а затем при помощи

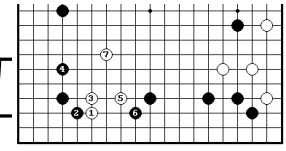
готэ хода сделать ключевой ход на форму. Если противник будет съедать камни, выставленные как сэнтэ, то читатель будет все уплотняться и уплотняться, пока не получит идеальную форму.

Рассмотрим несколько примеров.



имеется огромная зона

влияния на верхней стороне и в центре. За это черные получили территорию в левом и правом верхних углах. Черные играют 1, угрожая использовать слабость белых в "А". После б.2 черные легко убегают из зоны противника ходами 3, 5 и 11 при помощи иккен-тоби.

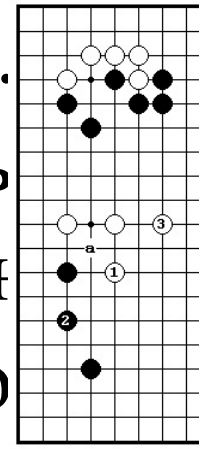
Д 

Белые только

что вторглись в санрэнсэй черных ходом 1, Черные ответили 2. белые ходами 3, 5 и 7 получают сабаки-форму с помощью "фламинго".

Д.3, Черные построили высокий "китай" на правой стороне. Ходами 1, 3 и 5 белые получают сабаки-форму в правом нижнем углу с помощью формы "большой жираф".

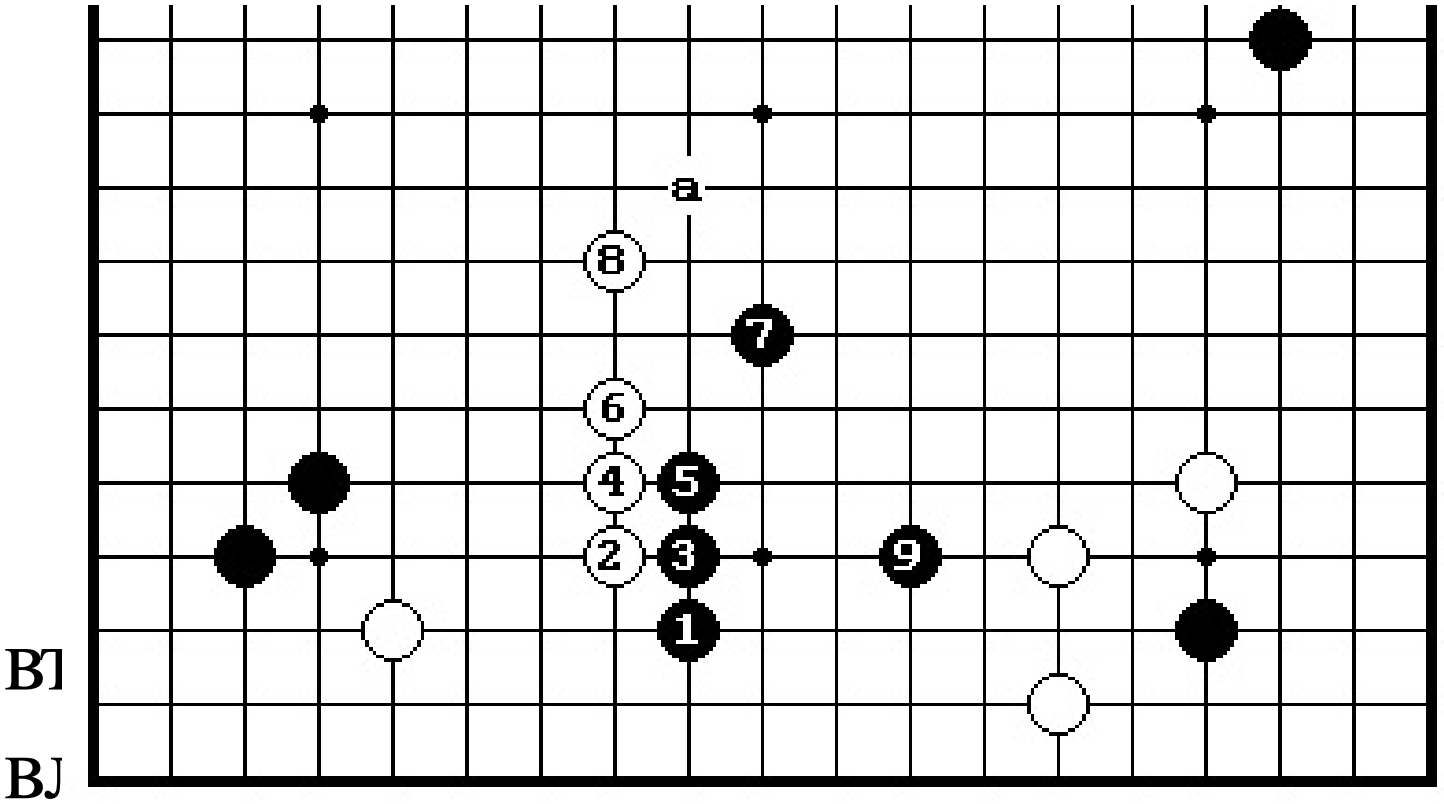
Д. 4.



бель
кам
лево
стороне
находятся в зоне
влияния противника.
Ходом 1белые
получают сабаки-

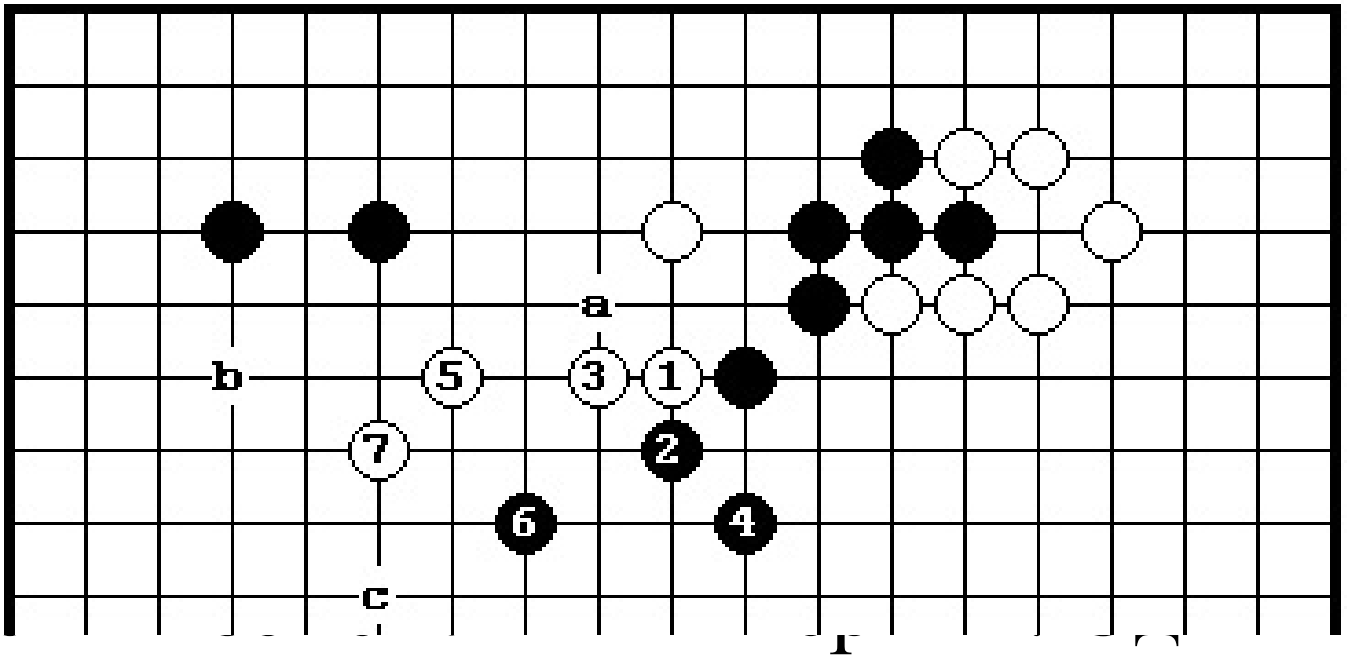
форму с помощью "палатки". Черные отвечают 2, угрожая развалить форму ходом в "А", Белые защищаются от этой угрозы, играя в 3.

Д.5. Если черные вместо хода 2 на Д.4 сыграют 2 сюда, то белые могут в сентэ получить глазную форму, играя последовательность ходов 3-14.



ходом 1,
белые атакуют 2. Ходами 3-9 черные получают сабаки форму с помощью

"слона". Позднее пункт "А" будет ключевой точкой в центре, если одна из
сторон захочет продолжить борьбу бегущих
групп.



од
ст

ход в "А" и вся верхняя сторона
станет черной территорией. Поэтому черные убегают ходами 1-5. После ч.б наступил кульминационный момент в партии. Если белые

сыграют правильно, то они могут вырваться из-под атаки черных. Белые убегают 7, строя фундаментальную форму "меч". Этот ход образует точки "миаи"; "В" и "С", Если черные - 'С", то белые играют "В", залезая в самую большую территорию черных так, что черные рискуют остаться без очков. Если черные - "В", то белые убегают в центр ходом в "С" (также с помощью формы "меч") и тем самым выходят из-под атаки.

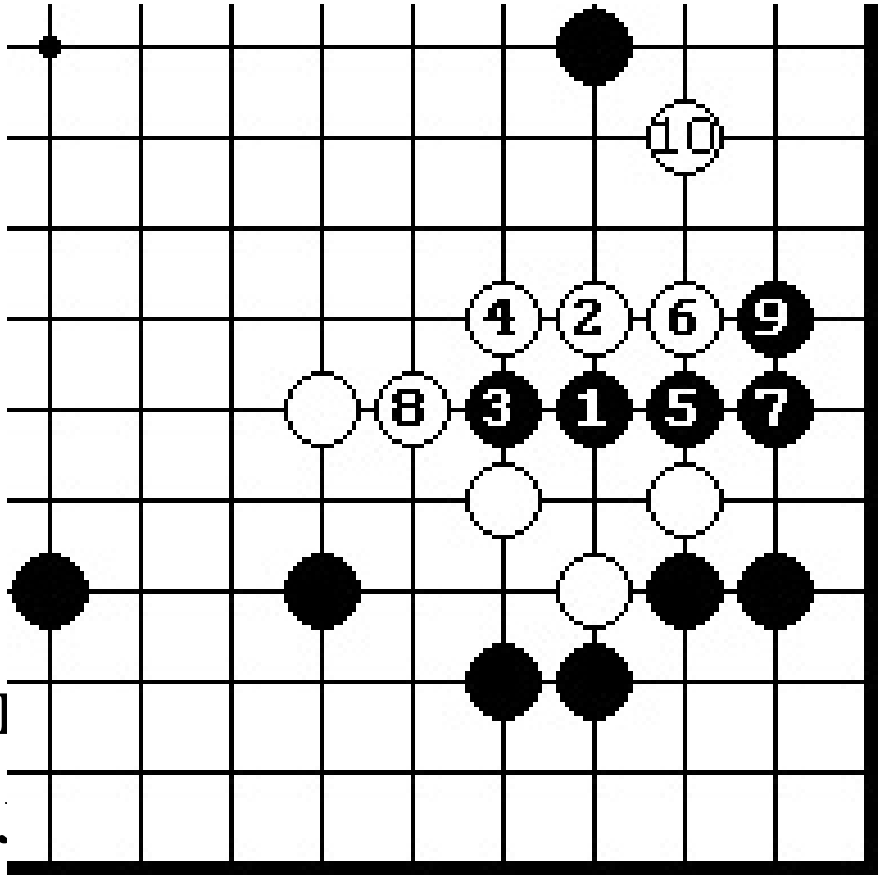
Д.9. Черные построили огромное мойо в правой нижней

половине доски. Белые вторгаются в зону влияния черных
ходом 1. Если черные отвечают 2, то ходами 3-7 белые
образуют сабаки форму с помощью "кошки" и найма.
Заметим, что ходы белых 1, 3 и 5 были поставлены в сэнтэ.

64

Д. 10. Если черные захотят атаковать эту форму, например

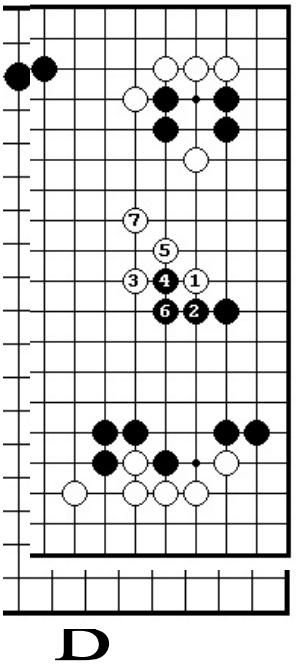
то белые
2-10 без
ия отдают



енные как
к г более
п. я при этом
правую сторону черных,

Д.11. Если черные
не играют 9 на Д.10,
то белые в сэнтэ
займут этот пункт,

угрожая захватить четыре черных камня.
Пусть на 6.1 черные играют тэнуки. Последуют ходы 3-15 и четыре черных камня будут захвачены.



заключении рассмотрим пример уменьшения большой зоны черных с

использованием сабаки-форм.

Белые начинают уменьшать зону черных на правой стороне с помощью ката-цуки. Это совершенно безопасная для белых техника. Если ч.2, то белые ходами 3-7 получают сабаки-форму с помощью-
"кошки".

Д. 13. Если на черный 2 на Д. 12 белые сыграют 3 сюда, то последует вариант до б.7, в результате которого белые

получают прекрасную форму "скобка".
Посмотрите, как эта форма нейтрализует влияние черных в правом верхнем углу.
Д.14, Если ч.2, как на этой диаграмме,

то белые ходами 3-5 получают сабаки,
уменьшая зону влияния черных до требуемых размеров.

Д. 15. Если на ч.2 белые играют 3, то вариант продолжается до б.7 и вновь белые получают сабаки форму. *Отметим, что на всех четырех диаграммах белые получали камни в сентэ и только последним ходом они получали форму в готэ. При этом выставленные в сэнтэ камни можно*

отдать без сожаления,

если при этом получаешь более плотную форму, как на Д.10. Именно в этом заключается смысл метода сабаки и сабаки- форм.

#5 Сэмиай формы

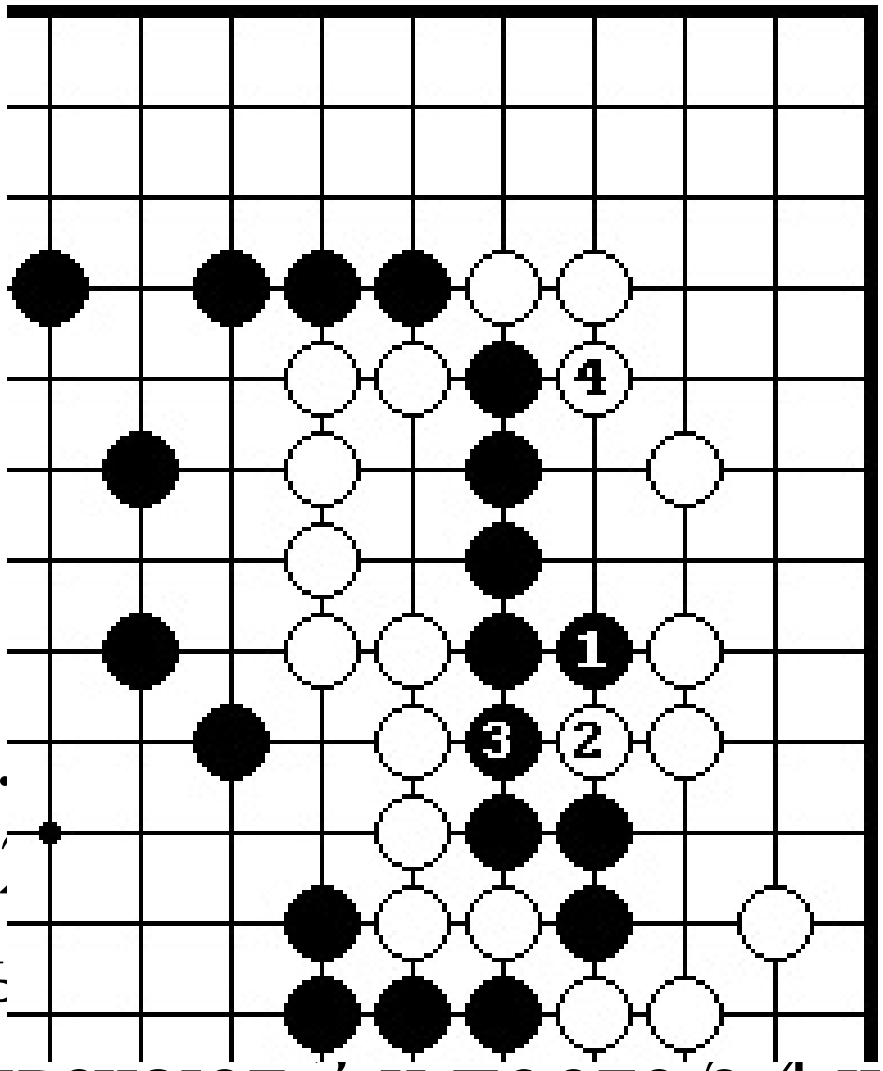
Наиболее полно сэмэай рассматривается в книге автора "Теория и практика сэмэай". Однако автор ввел этот параграф, чтобы рассмотреть хорошие формы и некоторые
правила по использованию их при разыгрывании сэмэай. Известно, что при сэмэай

побеждает та группа, у которой больше внешних дама, или у которой имеется глаз
или большой глаз. В соответствии с этими требованиями при сэмэай нужно выбирать
формы, которые за выставленные камни дают максимальное количество дамэ.
Такими формами являются "стена" и "скобка". У них нет слабостей, а значит при
этих формах невозможно в сентэ сократить дамэ. При сэмэай нужно крайне
осторожно пользоваться такими формами, как бамба и "прыжок от

стенки" из двух
камней. При определенных условиях
они позволяют в сэнтэ сократить
себе дамэ
уларом н слабые пункты на
разрезание бамбы и иккен-тоби,-
В сэмвай нужно использовать
поштучные формы: поннуки,
"панцирь черепахи" и
даже "медузу". Особо следует
выделить форму "панцирь черепахи",
так как она не
допускает сокращение дамэ в сэнтэ,
В общем случае, при сэмэай нужно
следить,
чтобы у вам было больше внешних
степеней и не пользоваться теми

формами,
которые допускают уменьшение дамэ в сзнтэ. Рассмотрим примеры.

Д.1. Ход черных. В центре доски возник сэмэай. Черные играют 1, образуя хорошую форму с помощью формы "стена", Белые вынуждены отвечать 2 и сейчас обе группы живут в сэки.

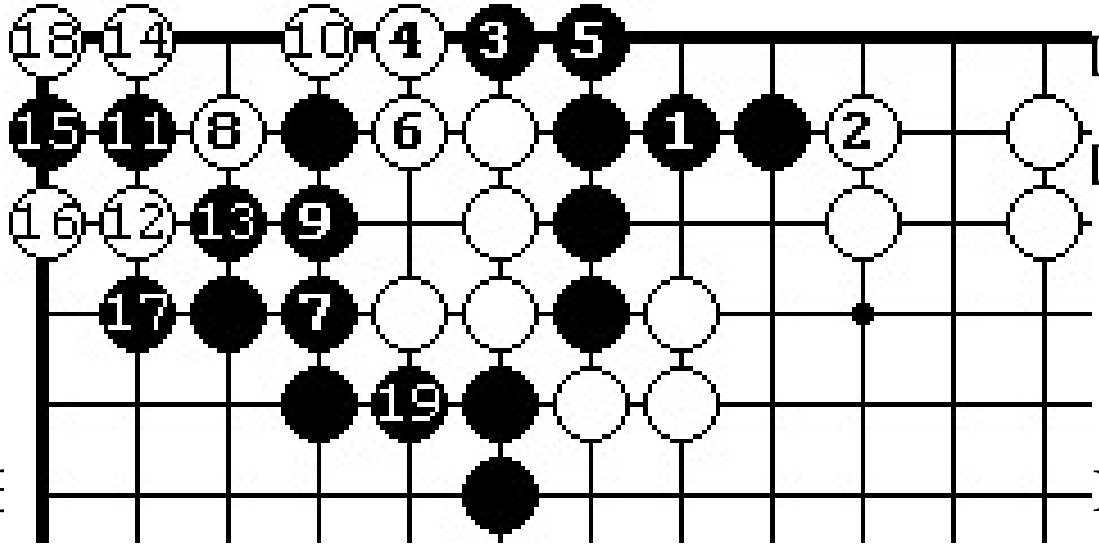


Д. бамбу 1, то б. мэ черных, пе Черные отвечают 3 и после 6.4 черная группа - пленная.

Д.3. Если белые в свое время вместо камня в пункт "А" сыграли бы в 1, (несмотря на то, что этот ход -

сэнтэ), а затем попытались бы сократить дамэ 3, то черные могут создать хорошую форму ходом 4 и после обмена б.5 - ч.б легко захватить белую группу.

66



ерных.
грают 1,

с

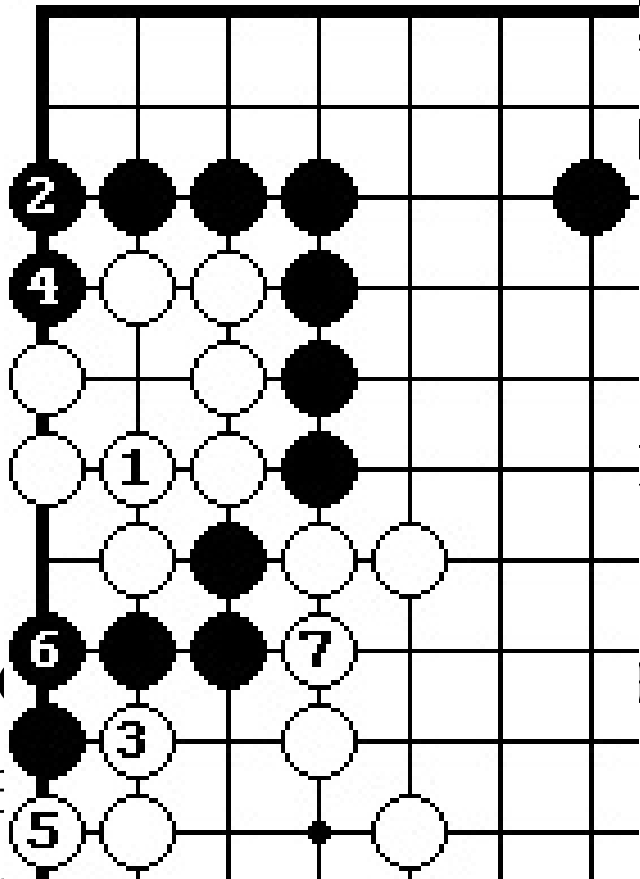
вес в

дамэ на одну степень (6x5). Если белые сопротивляются ходом 2, то после форсированных ходов 3-19 белые захвачены.

Д.5. Если черные играют 1, пытаясь нарастить степени таким способом, то б.2 бьет в слабый пункт черной формы. После сэнтэ ходов 2-7 белые играют 8, ч.9 и б.10 выигрывают сэмвай. Сейчас у белых - пять дамэ, а у черных только

четыре. Если вместо 9 черным играть в 10, то белые играют 9, ч,"А" и б."В" выигрывают сэмэай.

Д.б. Нельзя строить бамбу, играя ч.1. Белые играют
сэнтэ-обмен 2-3 и после 4 белые выигрывают сэмэай,
имея пять дам» против четырех.

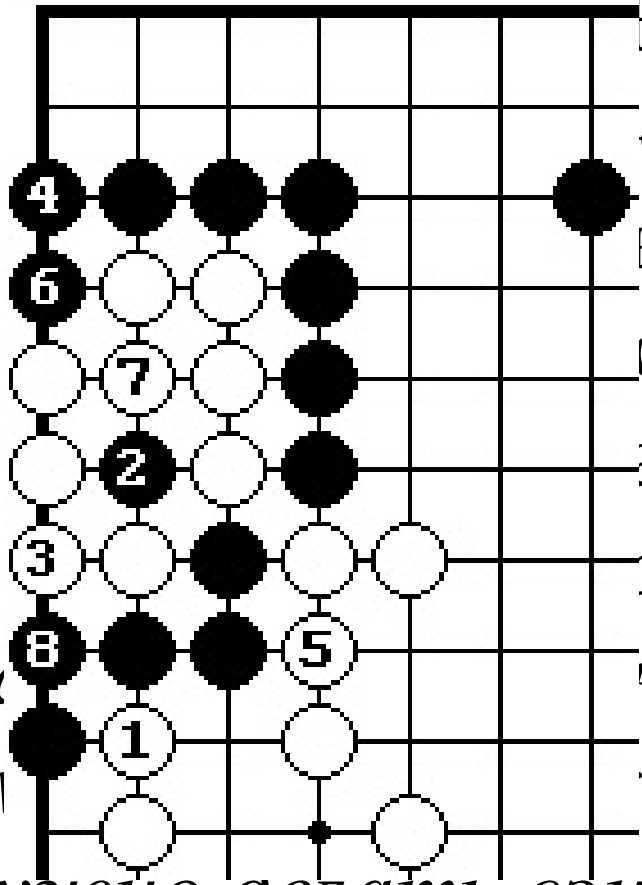


Ход белых. У
ых имеется сэнтэ-
а уменьшение дамэ

г 1. Поэтому белые
занимают его и
ую
сле вынужденных
ходов 2-7 белые выигрывают
свмэай.

Д.8. Если белые не
играют 1 на Д.7, а
сокращают
внешние степени, то
черные сами играют
сентэ 2 на уменьшение дамэ белых.
Если б.3, то черные

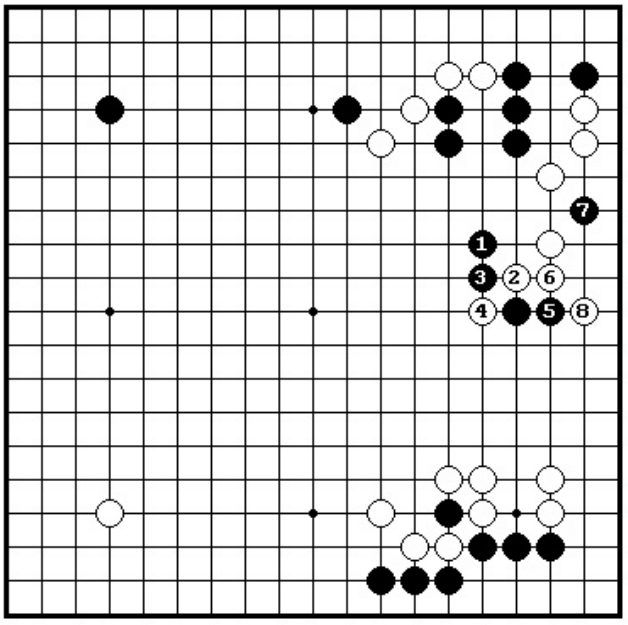
играют 4, и после ч.7 возникает большое ко,
причем первыми бьют черные.



Если ч.2 белые от 3, то после 8 ые о выигрывают ай.

сэмэай нужно не ку сэнтэ-ходы на дамэ и наоборот, нужно делать сэнтэ-ходы на уменьшение дамэ пртивнику.

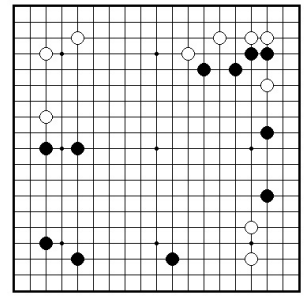
#4 Задачи

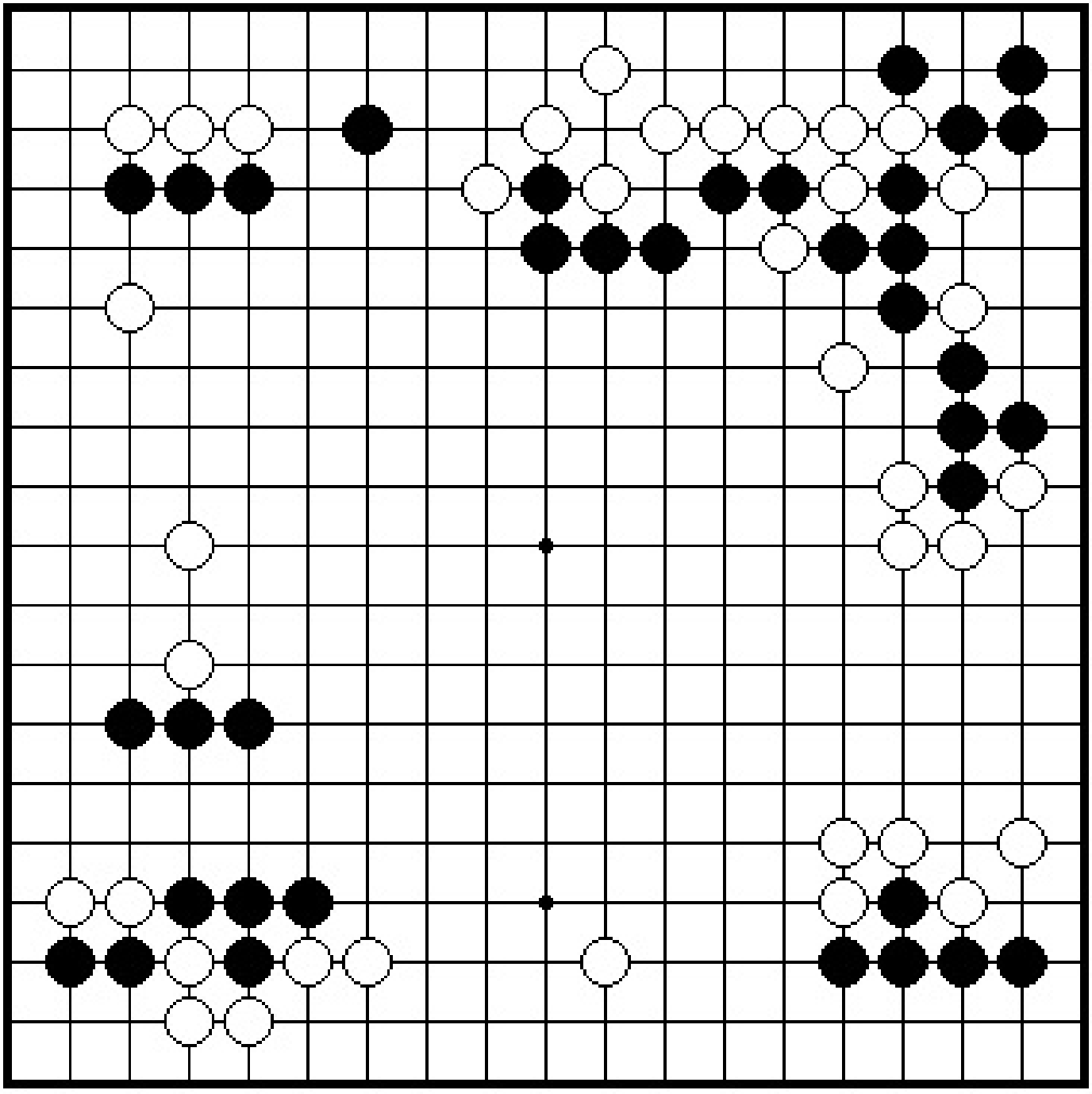


сыграли 1 в надежде получить плотность в центре. Белые ответили 2, а
затем перерезали 4. Последовали ходы
5-8. Как черным получить идеальную плотность в центре?

Задача 2. Ход черных.

Задача 3. Ход белых.





ф

верхнем одиночного камня на правой стороне?

углу?

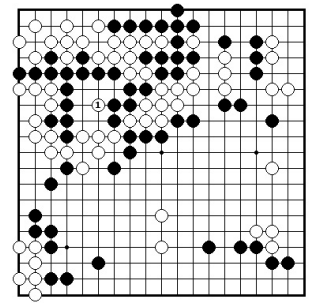
Д

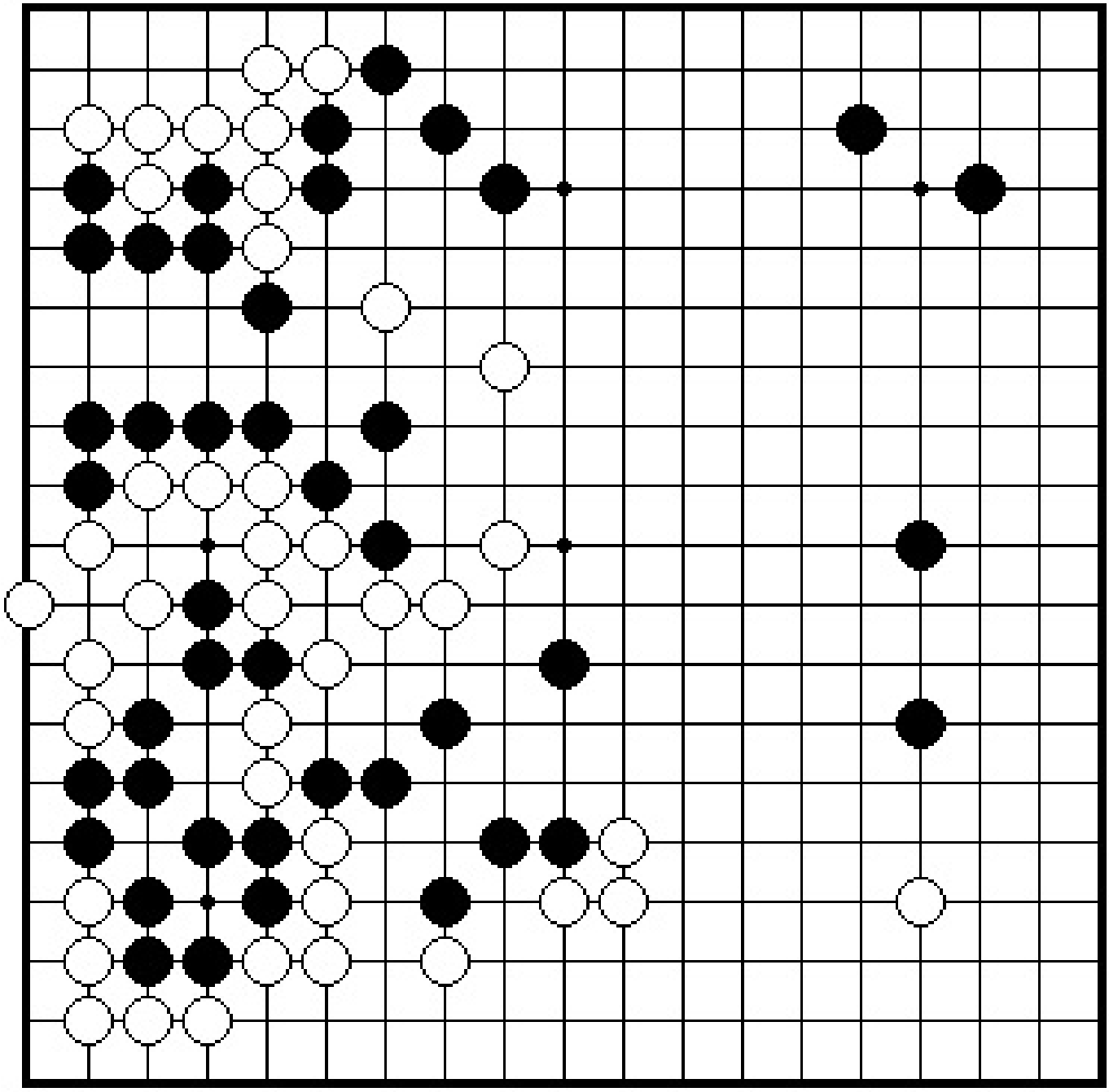
И.(белые),6д – Гатауллин Р.,5д

Коити Екояма, 5р – любитель 5 дан

Задача 4. Ход белых.

Задача 5. Ход черных.



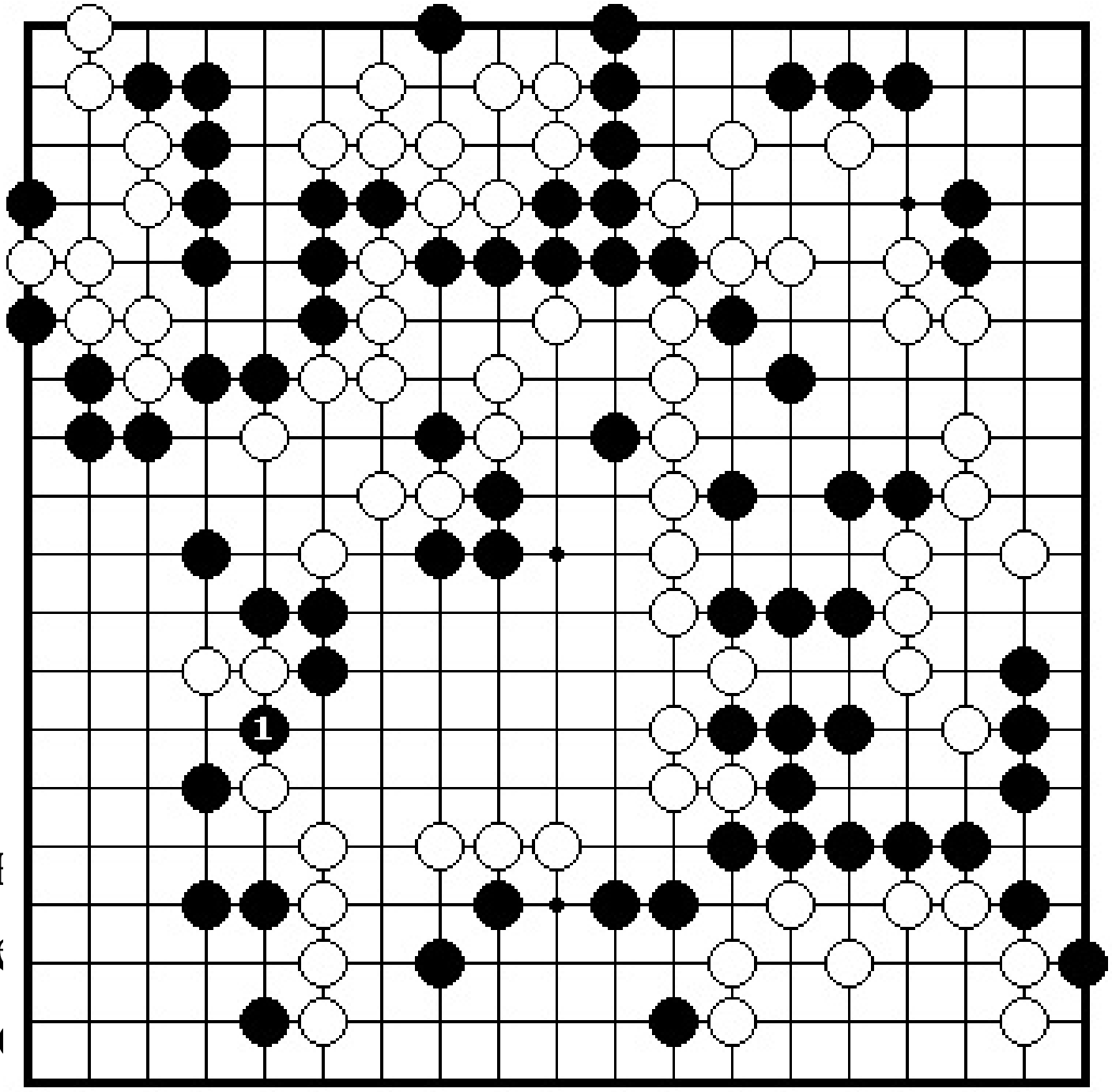


-

Черные имеют огромную зону влияния в Белые только что сыграли 1, выкалывая
правой верхней части доски. Как белым глаза черной группе. Как следует
получить сабаки форму в этой области? сыграть черным, чтобы выиграть
Автор (белые) - Тепляев 1к
сэмэай?

И. (белые) - автор

68



сн

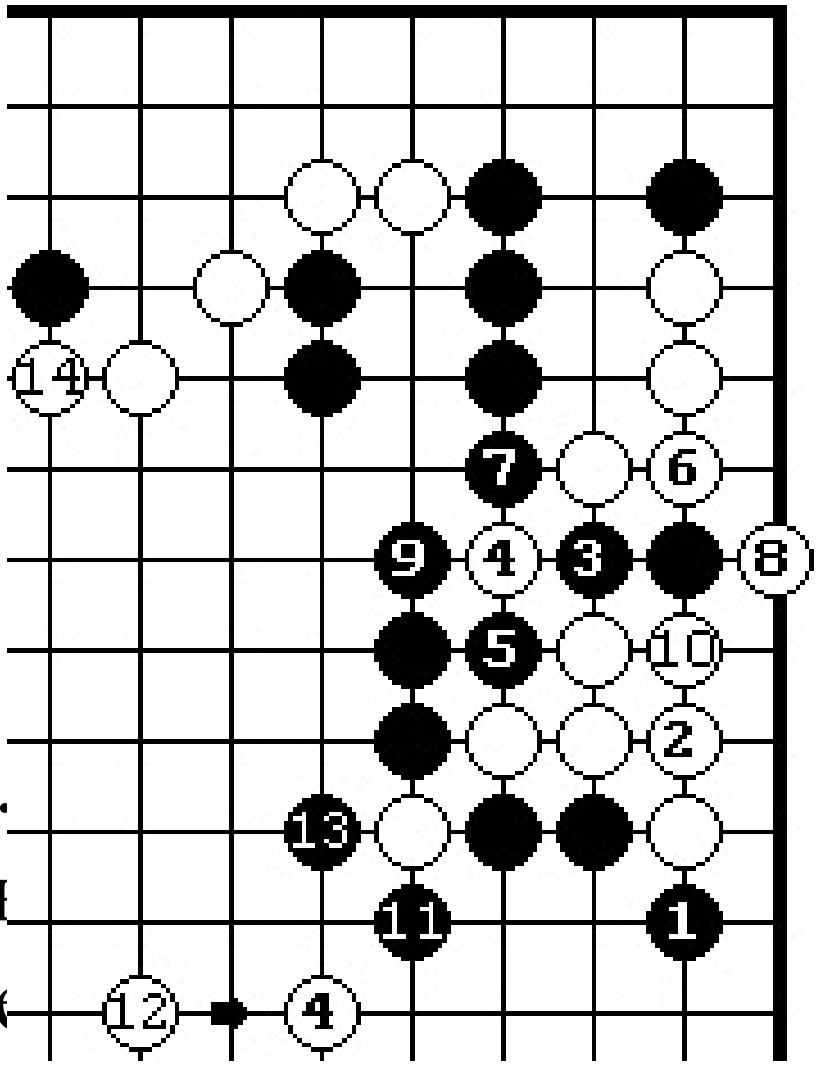
ле

о

вторжение в эту область доски?

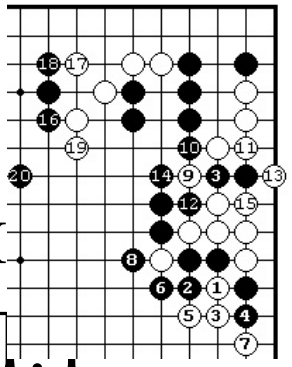
Детков И.(белые) - Гоменюк А.,5д

Ответ на задачу 1.



одолжение в
показано на
иаграмме.
е играют
обмен: 1-2, а

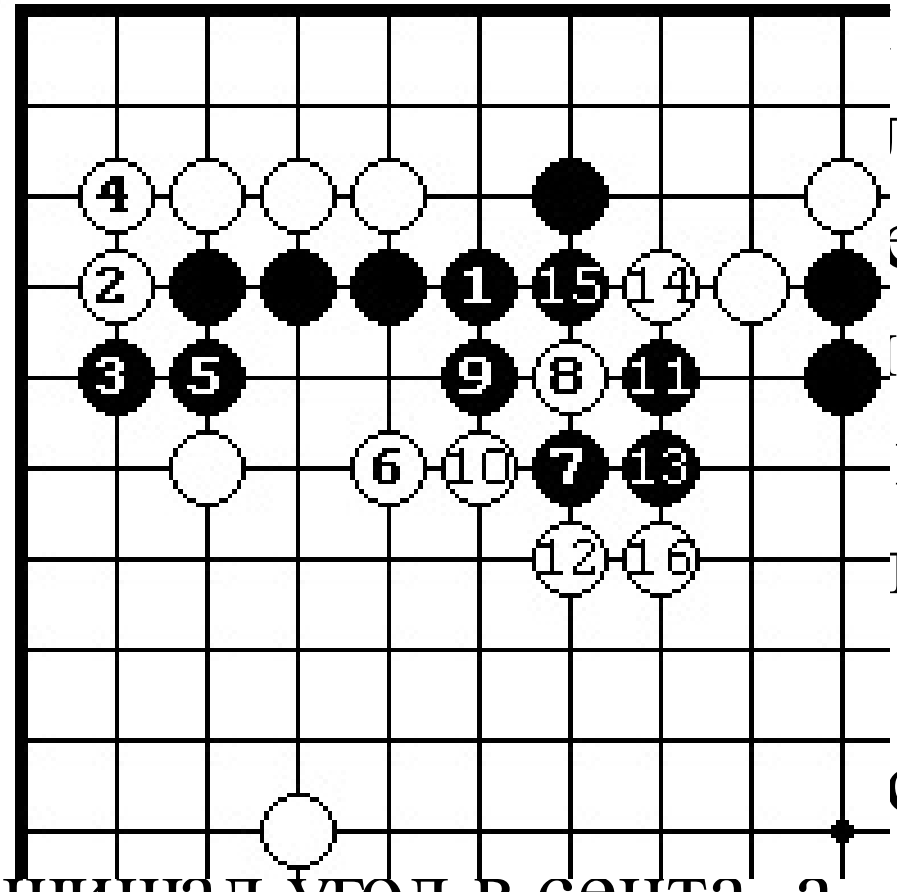
киваются на
3. 5. После
вы 13
че льную
плотность, направленную на центр и правую сторону. Белые выживают группой и имеют сентэ, которое они потратили на защиту своей группы на правой стороне.



Д.2. Если бел
вместо 4 на Д.1
играют 1сюда, то
последуют
вынужденные ходы
2-8, в результате которых черные
снова
получают идеальную плотность,
состоящую из поннуки.
Далее, если белые спасают три свои
камня на правой стороне,
играя вынужденный вариант 9-15, то
черные атакуют белых
на верхней стороне ходами 16-20,
используя свою плотность

в центре. Если белые ходом 9 будут усиливать свою группу
на верхней стороне, то у черных будет возможность забрать
три белых камня на правой стороне ходом в 9.

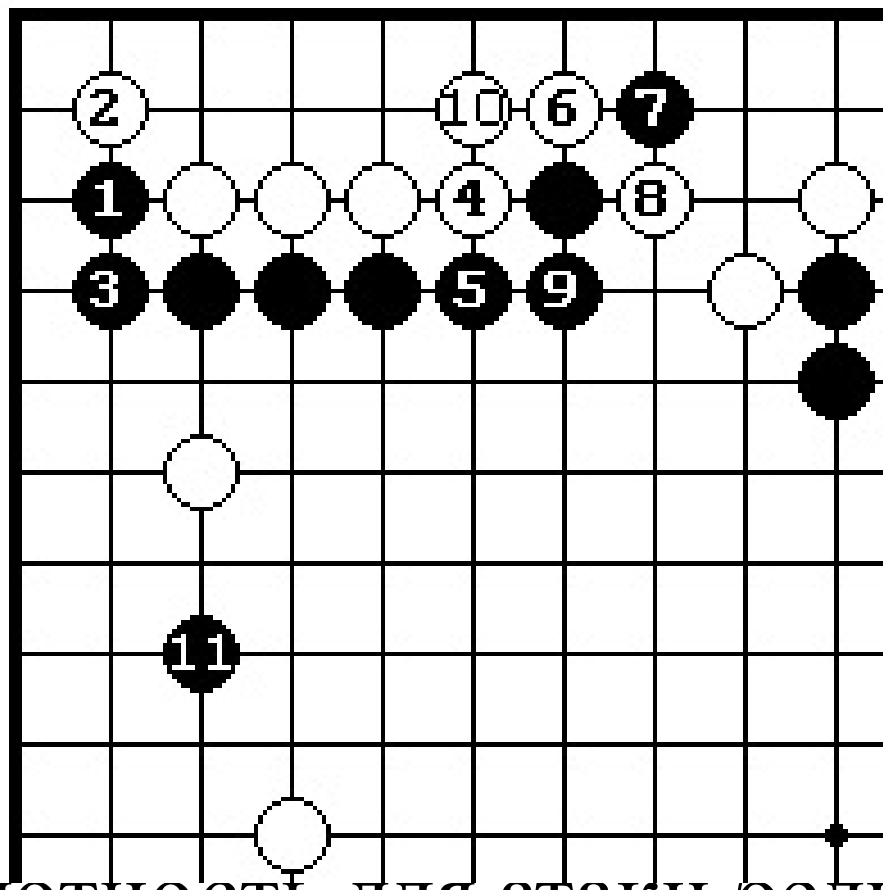
Ответ на задачу 2



артии
ль сыграл 1.
енно профи
и 4, а затем
ся 6, далее,
п
7-
ссионал
защищал угол в сента, а
затем усилился в центре доски. А как

надо было получить
идеальную плотность?

69



рофессионал
ендовал
ч.1 на Д.3
1 здесь.
ют
енные ходы
2-
и ную
плотность для атаки белых
камней на левой стороне ходом 11.

Автор хочет отметить, что обоюдосентэвые ходы, например б.2 на Д.3 и ч.1 на Д.4, нужно стараться сыграть раньше партнера. Такие ходы нужно играть не только в середине игры. Их можно играть уже на стадии фусэки.

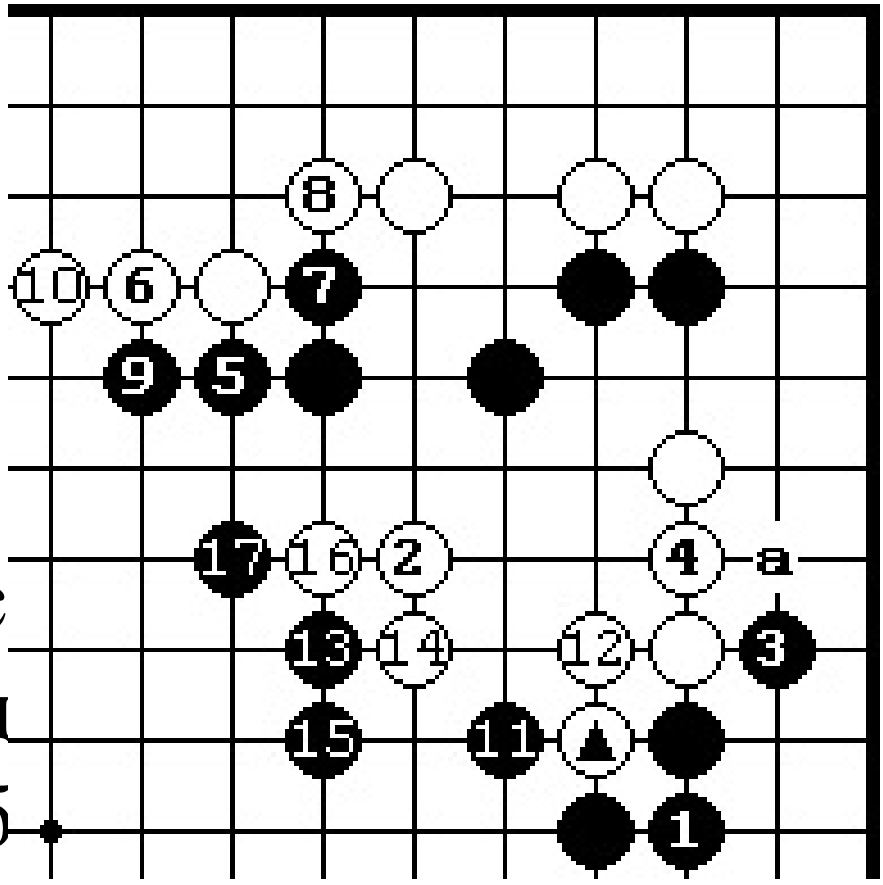
Ответ на задачу 3

Д.5. Еестественно, что без сентэ-ходов невозможно получить сабаки форму. Ранее уже говорилось, что существует четыре типа сентэ-хода: атари, нодзоки, угроза захвата (сите, гэта) и

прилипание. Белые прилипают ходами 1 и 3. Черные дают атари 4, а затем защищаются 6. Заметим, что ч,4 не очень хороший ход. Во-первых, он помогает создать форму белым, а во-вторых, у белых появляется возможность атаковать его, учитывая точку разрезания на 13. Далее, б.7 строит сабаки форму с помощью формы "лебедь". Черные наращивают плотность ходом 8 и после ходов 9-15 белые в партии получили живую группу с выходом в центр.

Д.6. Вместо б.4 на Д.5 черным лучше защититься 1, как на
этой диаграмме. Сейчас у белых, практически нет хорошего
ответа. Если белые 2, то ч.3 запечатывают белых в углу и
они вынуждены будут строиться. Например, если б.4, то
черные играют 5 и после ходов 6-11 белые заперты на

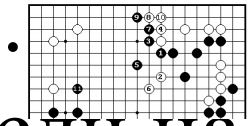
стороне.



ли на
1 белые

рные могут
с соединить
д ают 5. Если
б -17 белые
изолированы и вынуждены строиться. Заметим, что на ч.3 нельзя играть в "А" из-за пробития черными в сенте белого камня @.

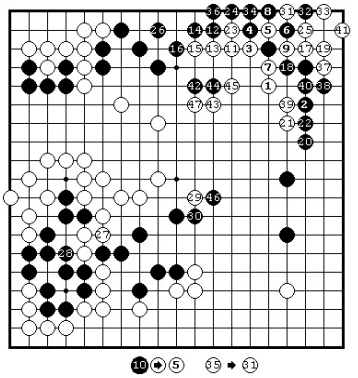
Д.



Если на ч.1 белые играют 2, то черные играют сентэ 3, а затем атакуют белых ходом 5. Белые выбегают в центр ходом 6. Черные отыгрывают сентэ 7-9, а затем уменьшают влияние белых на левой стороне ходом 11. Заметим, что белая группа на правой стороне до сих пор еще без глаз, в то время как обе черные группы имеют прекрасные формы.

70

Ответ на задачу 4



Д.9. Б.1, сыгранный в точку 5-5, является стандартным сабаки против кэйма симари. У черных имеется три ответа на этот ход. В партии черные применили один из наиболее часто встречающихся ответов. Правда,

обычно играют в 39, а не в 2. Белые отыгрывают сэнтэ 3-9, которые составляют суть сабаки, а затем намеривались построить форму "тигр" с помощью б.11, ч.18 и б.45. Однако, одной из характерных черт игрока среднего уровня является позволение более сильному игроку играть очень много сентэ-ходов. Вообще, сентэ-ход дает маленькое преимущество, обычно 1-2 очка тому игроку, кто его сделал. Теперь представим, что сильный игрок сыграл сентэ-ходов в десять раз больше, чем слабый, например двадцать раз за партию. Значит он получит приблизительно на сорок

очков больше, чем слабый игрок. Поэтому, нужно стараться не позволять противнику играть сэнтэ-ходы, а самому,
наоборот, находить их и играть как можно больше. Кто больше сыграет сэнтэ-ходов,
тот и выиграет. В этом заключается упрощенный смысл Го. Вернемся к нашей
диаграмме. Белые отыграли подряд пятнадцать сэнтэ-ходов 11-39, а затем выжили в
углу ходом 41, Затем черные атаковали белых в центре ходом 42 и белые
защитились с помощью кадо твсудзи

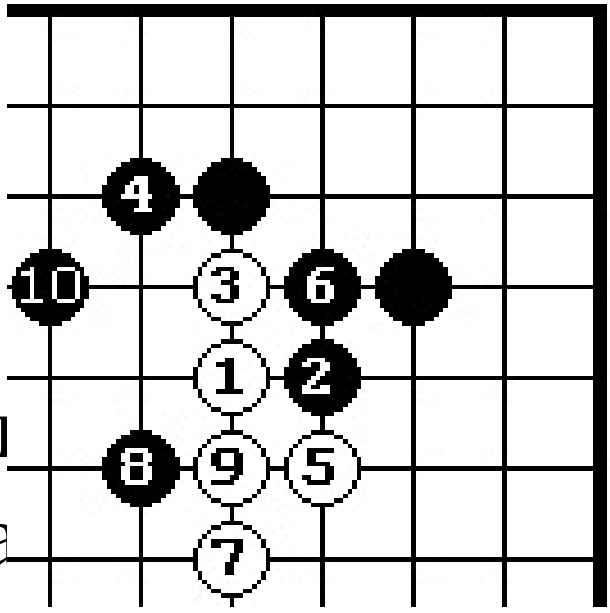
43. Черные обменивают 44 на 45, а затем
защищают группу в центре 46. После
б.47 белые получили прекрасную сабаки
форму в бывшем мое черных.
Благодаря девятнадцати сентэ-ходам белые не только
получили прекрасную форму в
центре, но и выжили в углу. На примере этой партии
читатель должен оценить
эффективность сентэ-ходов.
Д.10. Другим общепринятым ответом

на б.1 является ход черных 2 в этот

пункт. Белые

отыгрывают сентэ 3 и 5, а затем строят сабаки форму ходом 7, либо в

"А".

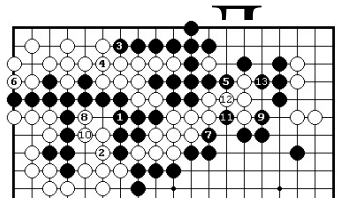


Редким
ользуемым
иантом
ется ход черных 2 в
эт вная цель ч.2
за что чтобы не дать
белым построить сабаки
форму. Белые отыгрывают сэнтэ 3 и 5, а затем защищаются 7. Черные утяжеляют форму белых 8, а затем атакуют 10. Однако, основная задача белых выполнена.

Они размочили мойо черных и получили более-
менее сносную сабаки-форму.

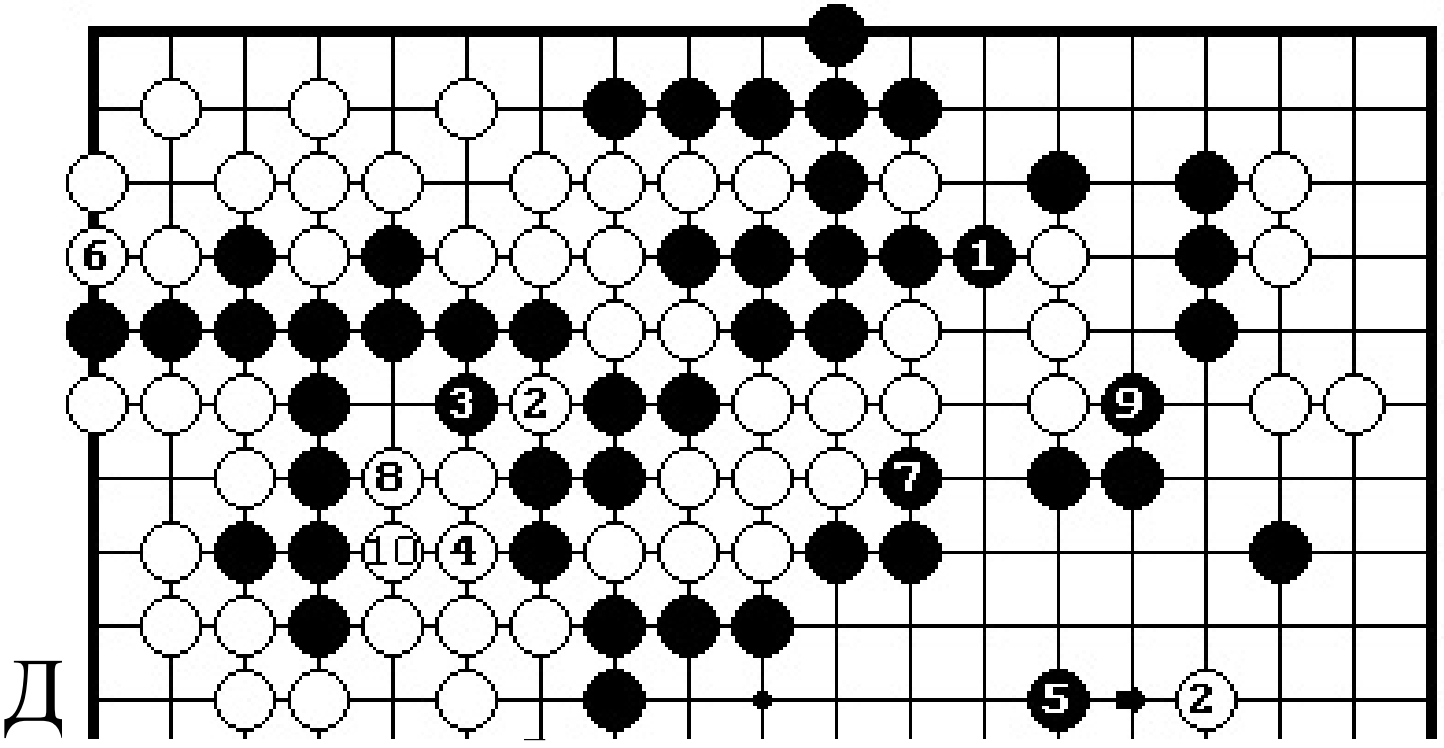
71

Ответ на задачу 5.



Самое главное при сэмэай не допускать сэнтв-ходов на уменьшение
дамэ, поэтому черные играют 1. Затем на б.2 черные отыгрывают

сэнтэ 3. У белых имеется бамба. Это слабая сэмэай форма. Используя эту слабость, черные легко выигрывают сэмэай к ходу 13.

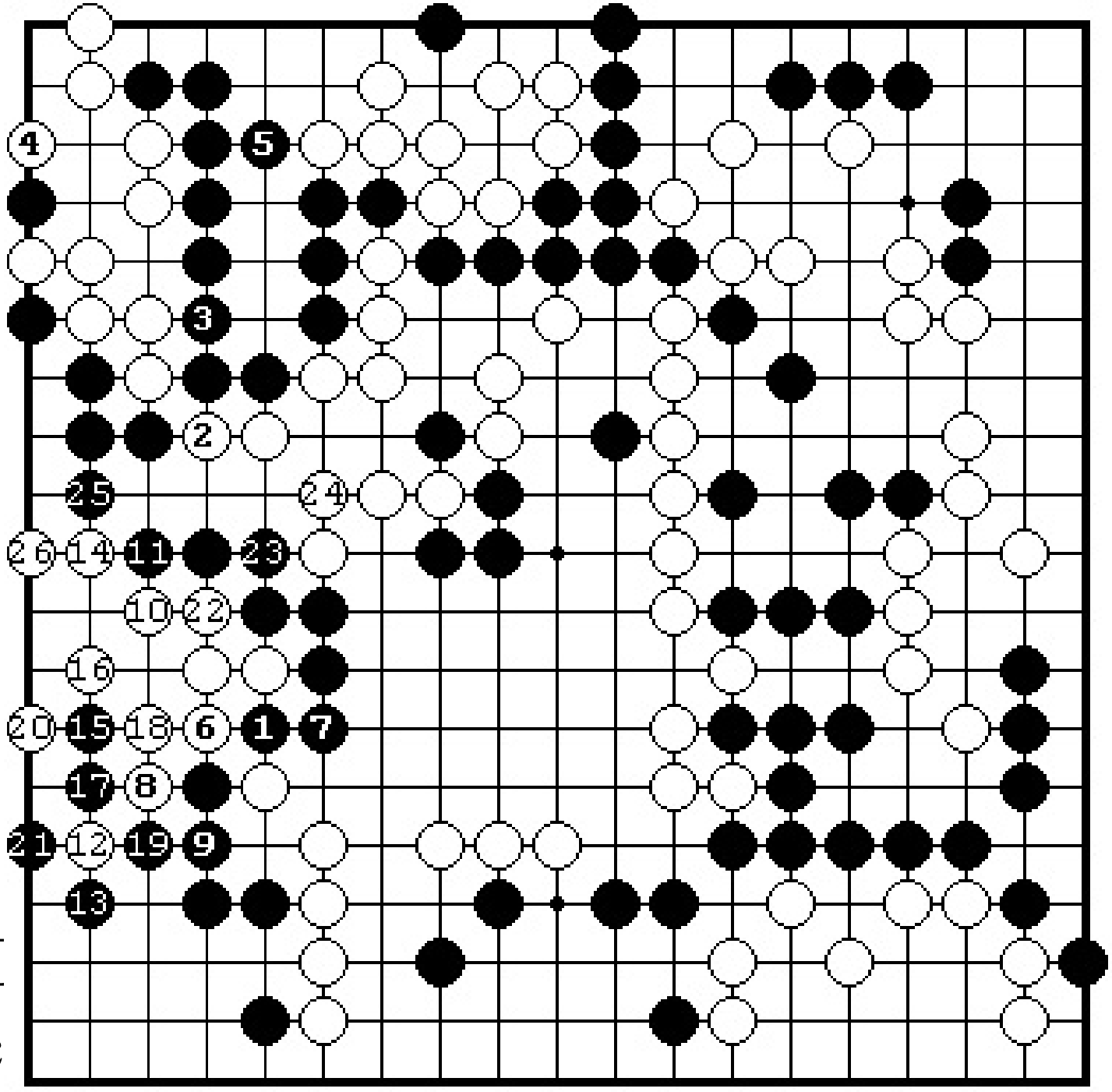


Д

сразу начинают сокращать дамэ у белых, то белые отыгрывают сэнтэ-ходы 2 и 4 на уменьшение дамэ черных и к ходу 10 легко выигрывают

сэмэай.

Ответ на задачу 6



Д
с

партию. Поэтому у белых нет выбора, кроме выживания в этой области. Но у них на левой стороне только два камня.Как же выжить

этими камнями? Очевидно, что без сентэ-ходов, позволяющих поставить дополнительные камни выжить невозможно.

Для выживания в зоне противника нужно знать три основных правила:

- Нужно стараться вторгнуться в середину зоны влияния противника, чтобы иметь как можно больше глазного пространства.
- Нужно бить по слабостям с помощью сентэ-ходов для того, чтобы получить дополнительные камни.
- При выживании нужно использовать формы "кошка" и иккен-тоби, реже

"цапля" и "тигр".

72

Рассмотрим продолжение в партии. Белые играют сентэ 2, угрожая убить черную
группу. После 5 у черных миаи: "А" и "В". Б.2 позволил ослабить три черных камня
на левой стороне. Далее, белые играют подряд четыре сентэ-хода, получая при этом
дополнительно четыре камня 6,8, 10 и 12. Б. 14 - маленькая неточность. Нужно
выжить с помощью формы "кошка",

играя в 16 и подготавливая сентэ 14. Если ч. 14, то
белые выживают в сэнтэ-ходом в 15, угрожая черной группе а левом нижнем углу,
В партии белые ходом 14 не создали формы, что позволило черные в сентэ
получить форму для своей группы в углу ходами 15-26. Выживание в зоне противника позволило белым не только уменьшить очки, но и ослабить черную
группу в центре, окончательно, черные сдались из-за потери черной центральной
группы.

Резюме:

При игре в зоне, в которой силы примерно равны, можно использовать любые хорошие формы в зависимости от сентэ ходов или готэ.

Здесь следует руководствоваться правилом:

Если получаете сентэ, то проигрываете в территории или во влиянии.

Если получаете готэ, то должны иметь больше территории или крепче влияние.

При создании плотности следует использовать формы "стена",

"скобка",
"треугольник". Поннуки, "медуза",
"панцирь черепахи", "Цапля", "тигр",
"меч",
"слон".

Основной стратегией игры при наличии плотности являются следующие
правила:

- Нельзя использовать плотность для построения территории.
- При атаке нужно гнать противника на свою плотность.
- Не играть вблизи плотности.
- Приближаться к плотности следует осторожно, предварительно получив

базу.

- В отсутствии слабых групп противника можно использовать плотность
для построения мойо.
При игре в зоне влияния противника следует строить сабаки формы с помощью
иккен-тоби, кейма, "сабака", "лошадь", "лебедь", "Фламинго", "слон", "жираф",
"змея", "палатка", "меч".
В эоне влияния противника не следует вступать в борьбу.
Нужно просто убегать, доводя зону противника до требуемых размеров,
При сэмэай следует пользоваться

формами "стена", "скобка", "панцирь черепахи".
Нужно не давать противнику сэнтэ ходов на уменьшение дамэ и наоборот, следует в
сэнтэ уменьшать внешние дамэ противника.

Глава5. Формы в действии

В этой главе автор рассмотрит три партии российских мастеров. При рассмотрении
партии автор, как правило, будет акцентировать внимание читателя на создание и
атаку форм. Читателю будет

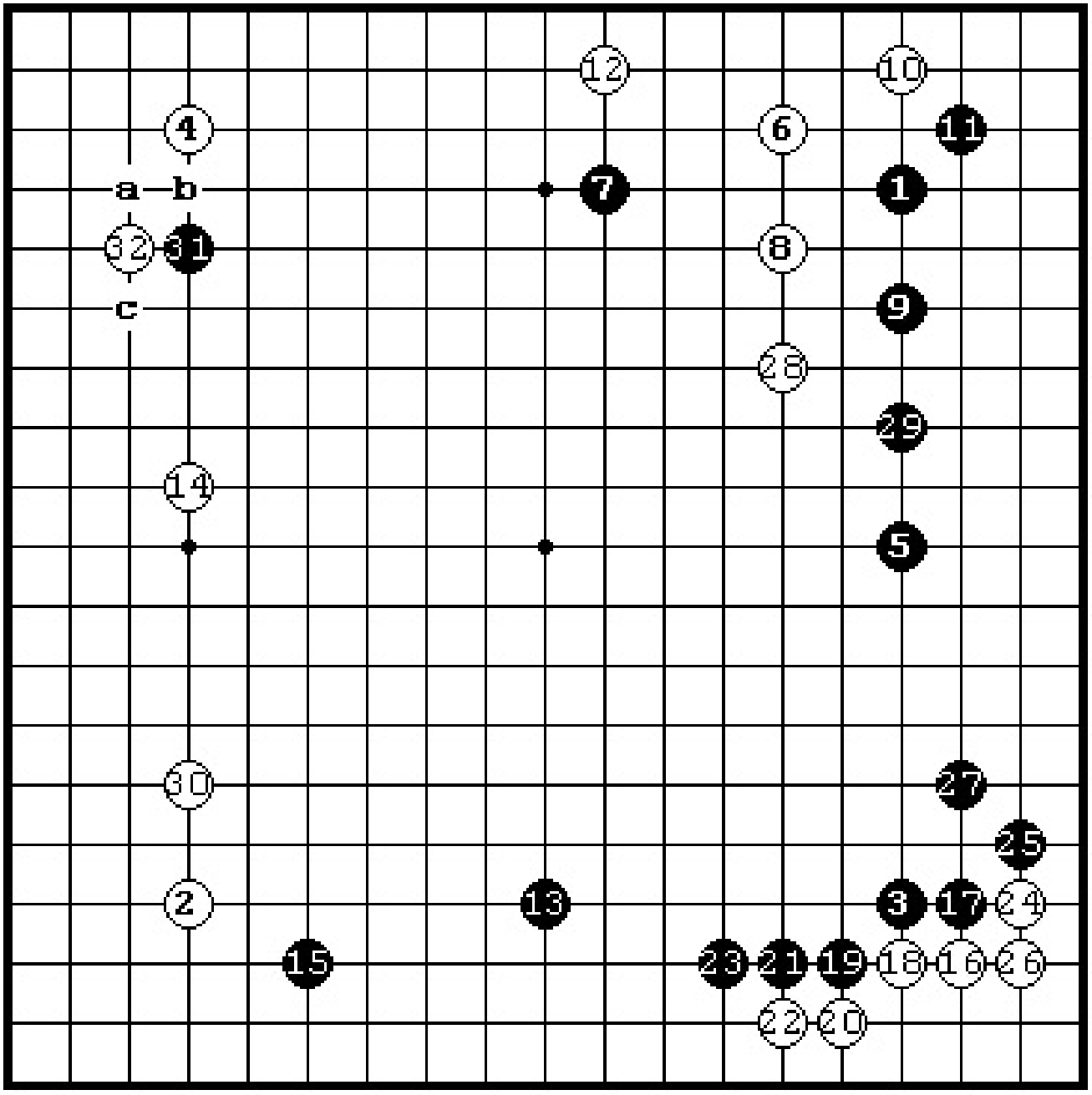
предложено три хода, из которых он должен выбрать
лучший, желательно с обоснованием.

73

Партия 1.

Чемпионат, республики. Татарстан
Казань октябрь 1995 г,
Белые - Динермтейн А. 4 дан г. Казань
Черные - Шикшина С. 3 дан г. Казань

Фигура 1. (1-32).



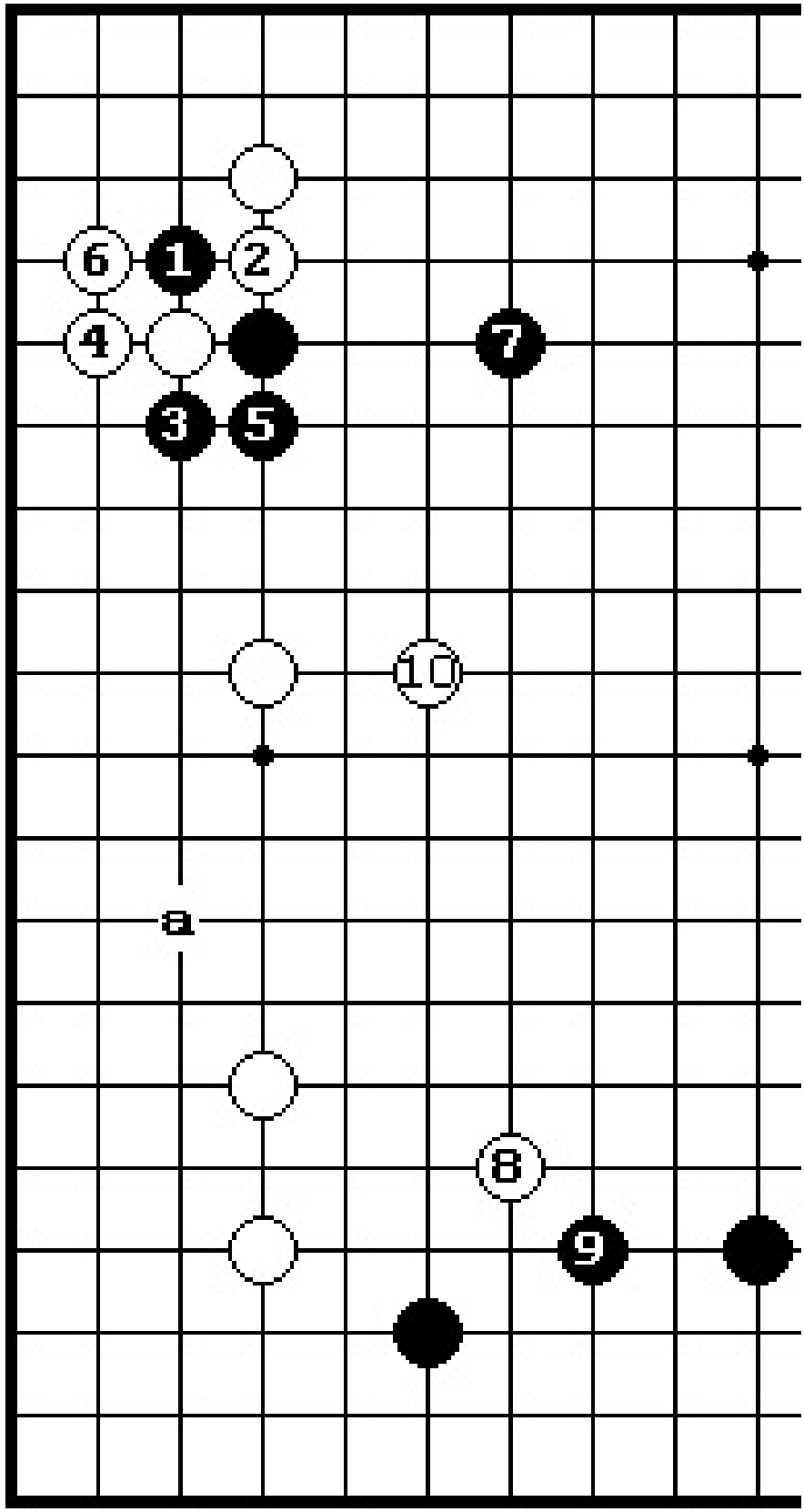
Хо

фу

левом верхнем углу 31. Последовал ответ - б.32.

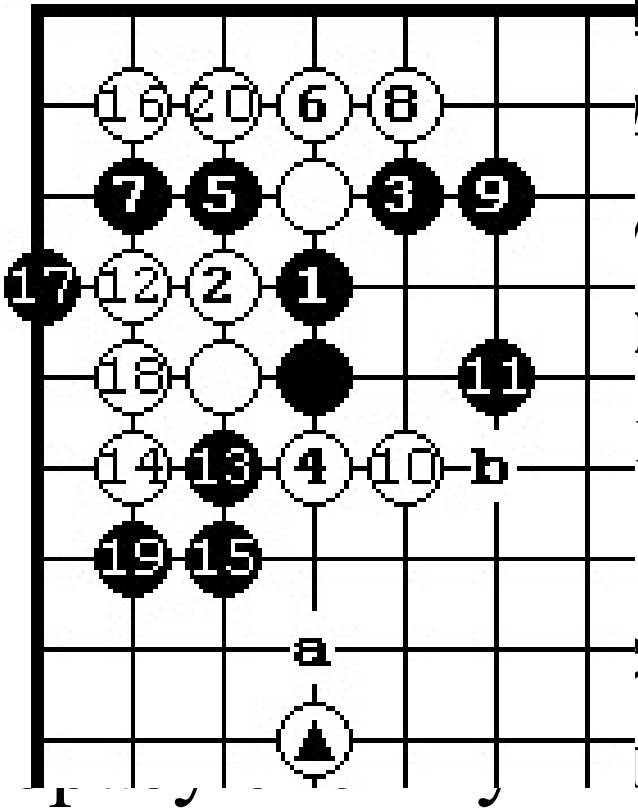
Учитывая, что черные играют в зоне влияния противника, какой им

выбрать ответ A, B или C?


6
1
2
4
7
3
5
10
a
8
9

Ответ А. Это решение на 50%.

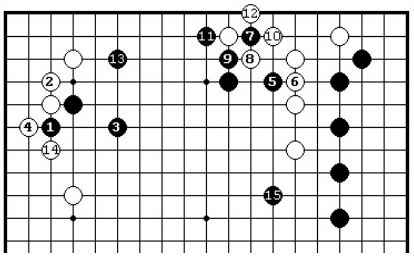
Во-первых, у черных несколько тяжелая форма, а во-вторых, без надобности отдавать камень не нужно. Это всегда дает противнику хорошую форму. Далее, прикрывая слабость в "А", белые могут сыграть 8, 10 и черные будут чувствовать себя неуютно на верхней стороне.



<u>вет В.</u>

д 1 ставит черных в дное положение. ычно малая лавина играется при белом После сэки 1-20 у белых ты миаи; "А" и "В", Если черные - "В", то белые - "А" и три черных камня попадают в плен. Если черные - "А", то белые играют "В" и черные не в состоянии спасти одну из двух своих групп на левой и верхних сторонах.

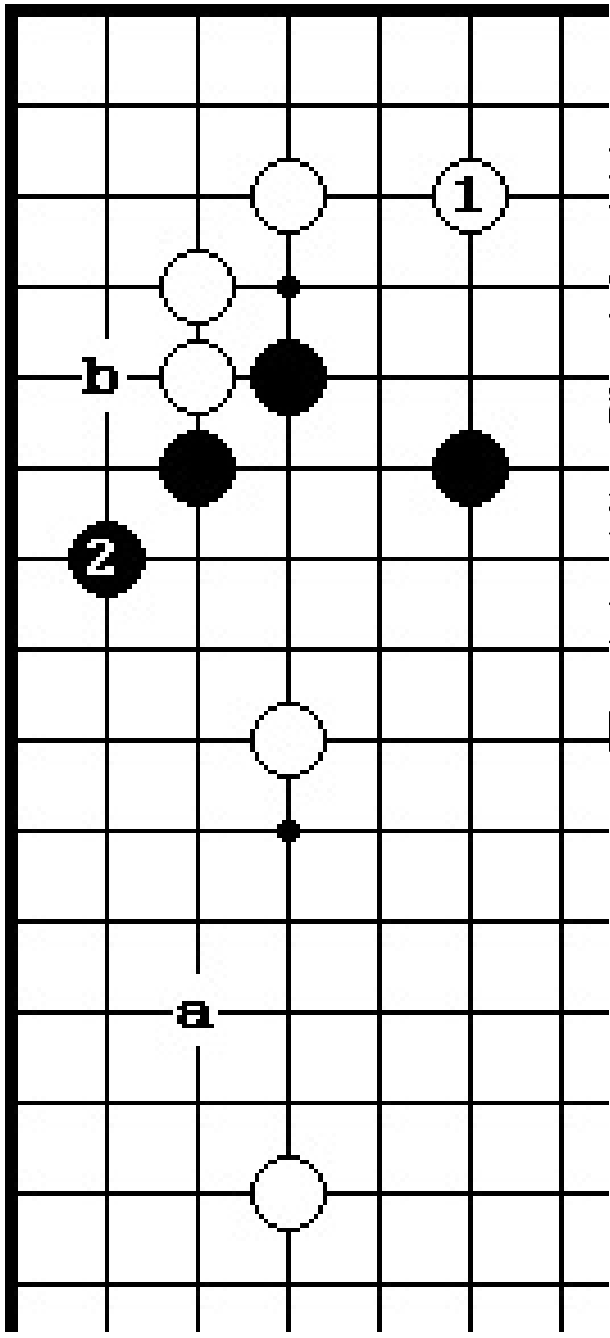
74



<u>Ответ С.</u> Это - правильный ответ. В зоне влияния противника нужно играть легко, используя сабаки формы, 4.1 заставляет белых

оттянуться на 2, а ч.3 стоит сабаки форму. Если б.4, то черные отыгрывают сентэ 5-11, а затем

строят форму на верхней стороне ходом 13. Если б.14, то черные строят большое мойо ходом 15,



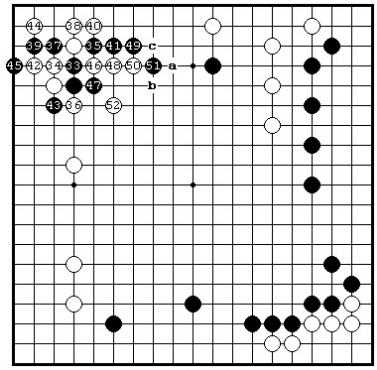
Если вместо б.4 на рамме ответа С е играют 1, то ч.2 ит прекрасную у, подготавливая кение в "А" или ёсэ

в

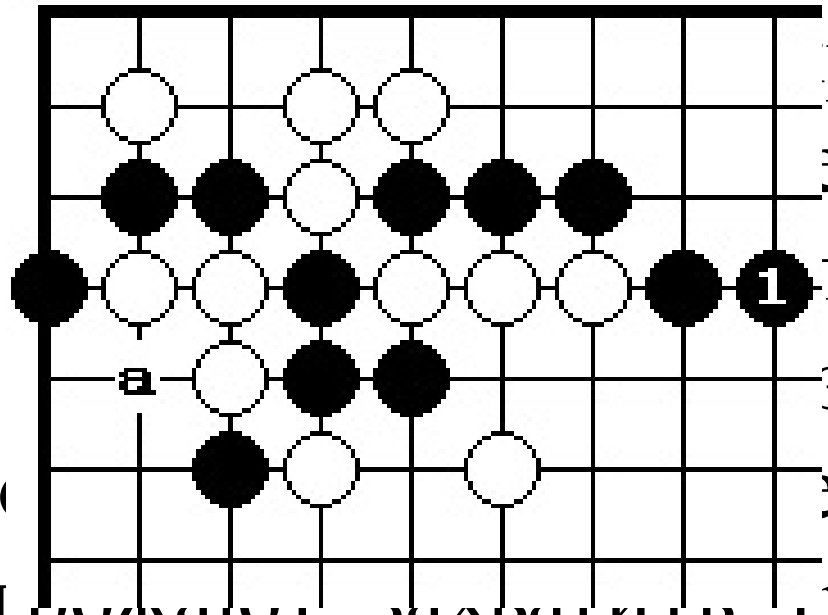
Фигура 2 (33-52)

Черные выбирали неверное дзесэки. Однако белые допустили грубейшую ошибку, играя 44.

Последовали ходы 45-52. белые грозят разрезать в "С". Куда сыграть ч.55, чтобы защитить точку разрезания в А, В или С?

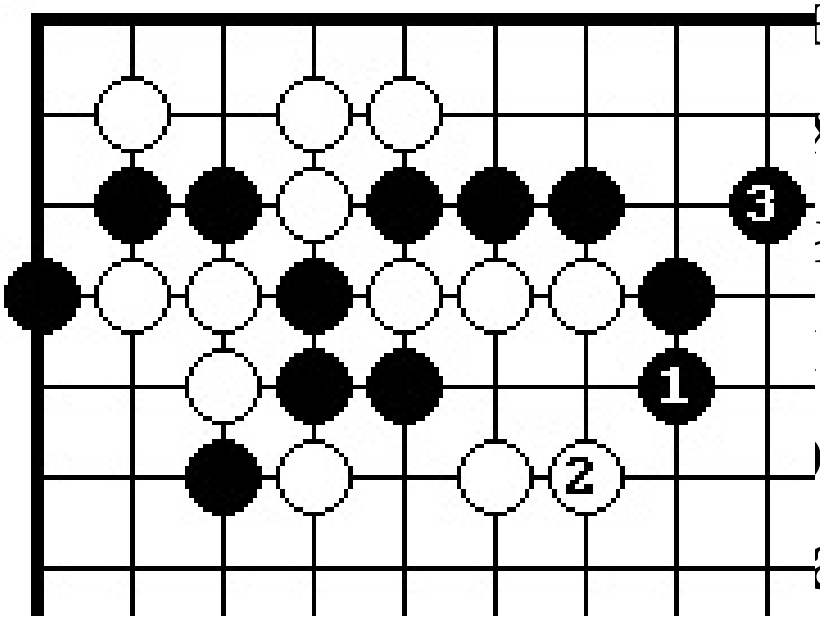

14
38
40
39
37
45
41
49
c
45
42
44
43
46
48
50
51
a
47
b
43
44
52

<u>Ответ А.</u> Это правильный ответ



Ч.1 не только рывает точку езания, но подготавливает э-ход "А", п е у рожают захватить три разрезающих камня в гэта.

<u>Ответ В.</u> Это - плохой ответ.

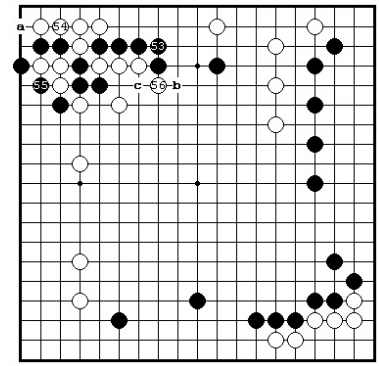


ынуждает
х ответить 2 и
нить хорошую
у бамба. В то
емя у черных
- н а двойное
разрезание на бамбу. Вдобавок, черные должны еще защититься на 3. Ч.1 – это "спасибо ход".

<u>Ответ С.</u>

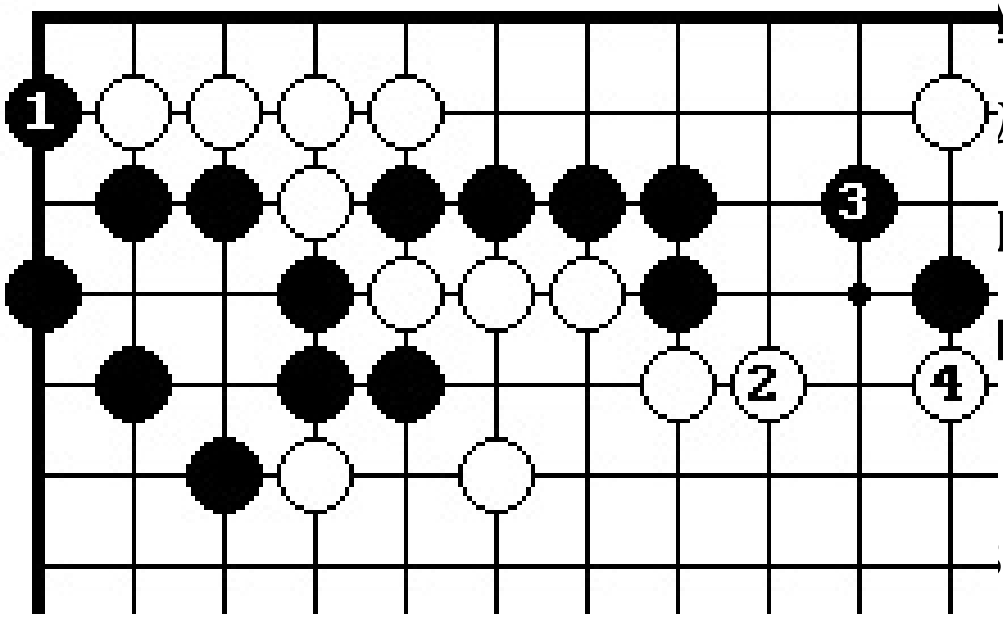
Ход черных в «С» не только слишком надежный, но и одно-плановый ход. Он был сделан в партии.

Фигура 3 (53-56).



Куда сыграть ч.57: в A, B или C?

-



д

г белую

в углу,

он

поз ать

черных на центр ходами 2- 4. Гораздо

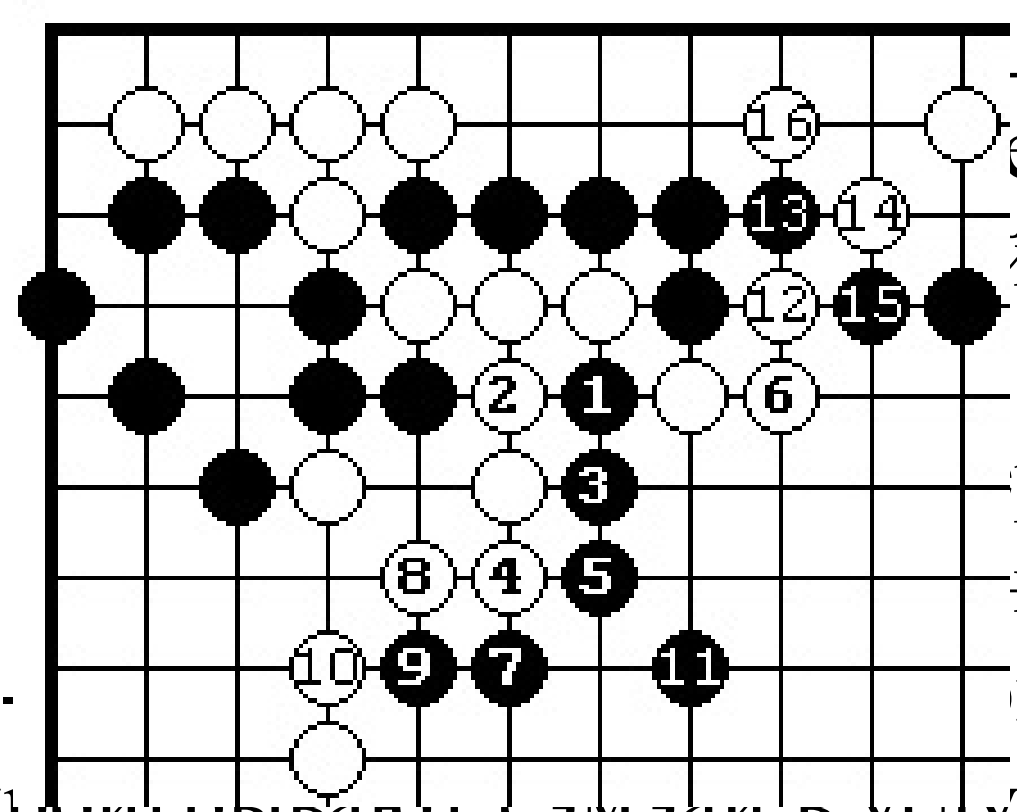
важнее съедания белых камней в углу является попытка съедения разрезающих камни с целью прорыва в центр. *Японская поговорка гласит: "Каждое очко в центре стоит*

десяти очков в углу".

Ответ В.

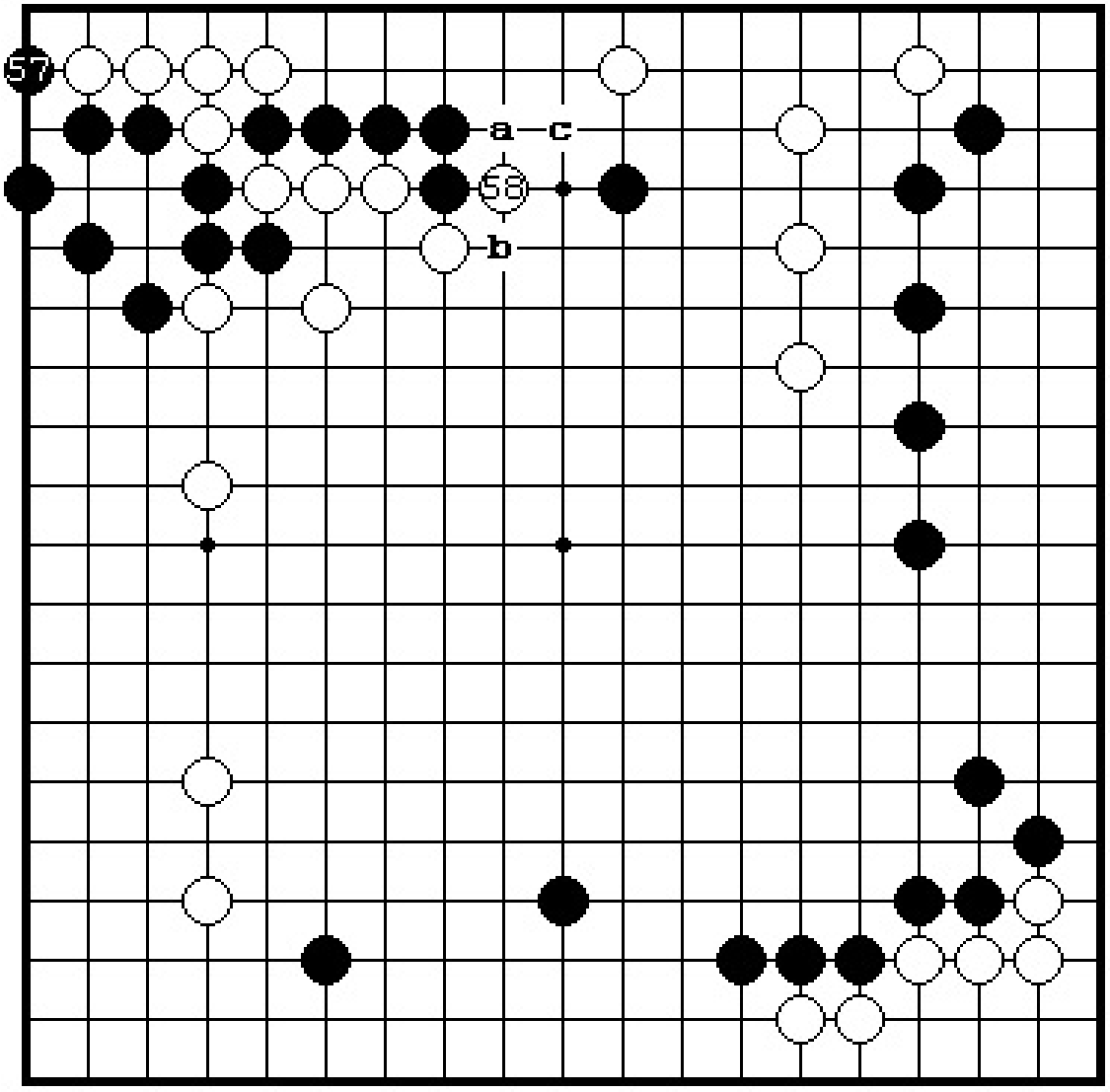
Ч.1 атакующий разрезающие камни, является правильным ответом. Всякий раз, когда встречается "кукла" нужно атаковать ее с помощью двойного ханэ. Это - формула и пропускать этот ход нельзя. Ч.1 грозит захватить белый @ ходом в 2. Если белые сопротивляются ходом в 4, то после черного "А", б.3 и ч."В" все белые камни захвачены. На черный 1 у белых нет подходящего ответа. Если б.2, то черные отыгрывают сентэ 3, а

затем играют 5 и 7. В итоге черные прорвались в центр с отличной формой, чего не скажешь относительно
белых. Если на ч.1 белые играют в "А", создавая бамбу, то черные дают атари в 2, а затем защищаются в 5, загоняя белых в плохую форму.



С.
есь
й ход.
рного
нта
2· ные
проигрывают сэмэай в углу.

Фигура 4 (57-58).



ч.57 белые сыграли 58.. Это – резкий ход. Его лучше было бы сыграть в «В», улучшая себе форму. Куда следует сыграть
черным; в А, В или С?

Ответ А.

Это вариант был сыгран в
партии. Он показан на фигуре 5. Это
- правильный ответ на 50%.

Ответ В.

Конечно нужно резать в 1,
угрожая двойным атари. Если - б.2,
создавая бамбу, то черные
отыгрывают
сентэ 3 и 5, а затем ч.7 сильно
ослабляет белый @, чего не скажешь

при ответе А. Белые вынуждены снять камень 8 и черные играют на границе сфер влияния 9.

77

Заметим, что при данном ответе черным не нужно добивать белые камни в левом
вернем углу из-за миаи: "А и "В". Если вместо 8 белые играют в "С", то остается
сильное адзи в 8. Если вместо 2

белые играют в "D”, то белый #

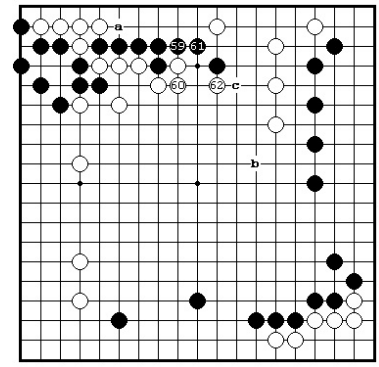
легко

захватывается. Читатель самостоятельно может в атом убедиться.

<u>Ответ С.</u>

Аналогичен ответу А. Белые играют 60 и черные 59 на фигуре 5.

Фигура 5 (59-62).



ч.59 белые строят форму 60. Черные вынуждены играть 61 и белые блокируют 62 в надежде получить большой центр.
Куда следует сыграть 4.63: в А, В или С?
Ответ А: Этот ход был сделан в партии.
Это очень надежный ход и это решение правильное на 50%.

<u>Ответ В.</u>
Это правильное решение на 90 %.

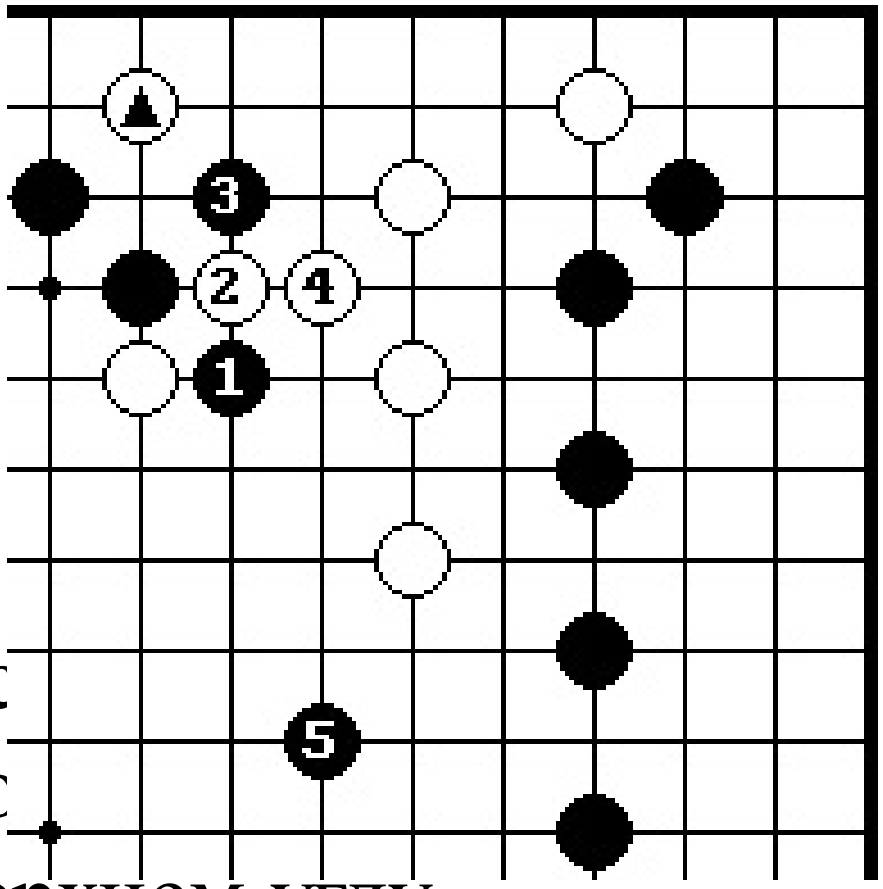
Белые в углу имеют 5 дамэ, черные - 7, значит ход в «А» может подождать. Играя в «В», черные ходят на границе сфер влияния и

поэтому это один из самых больших ходов в данной позиции.

<u>Ответ С.</u>

Это правильный ответ. Если на ч.1 белые играют 2,

то черные



ывают 3, а затем т на це влияния ч.5. В ильно ос жно будет дс евом верхнем углу.

Фигура 6 (63-66).

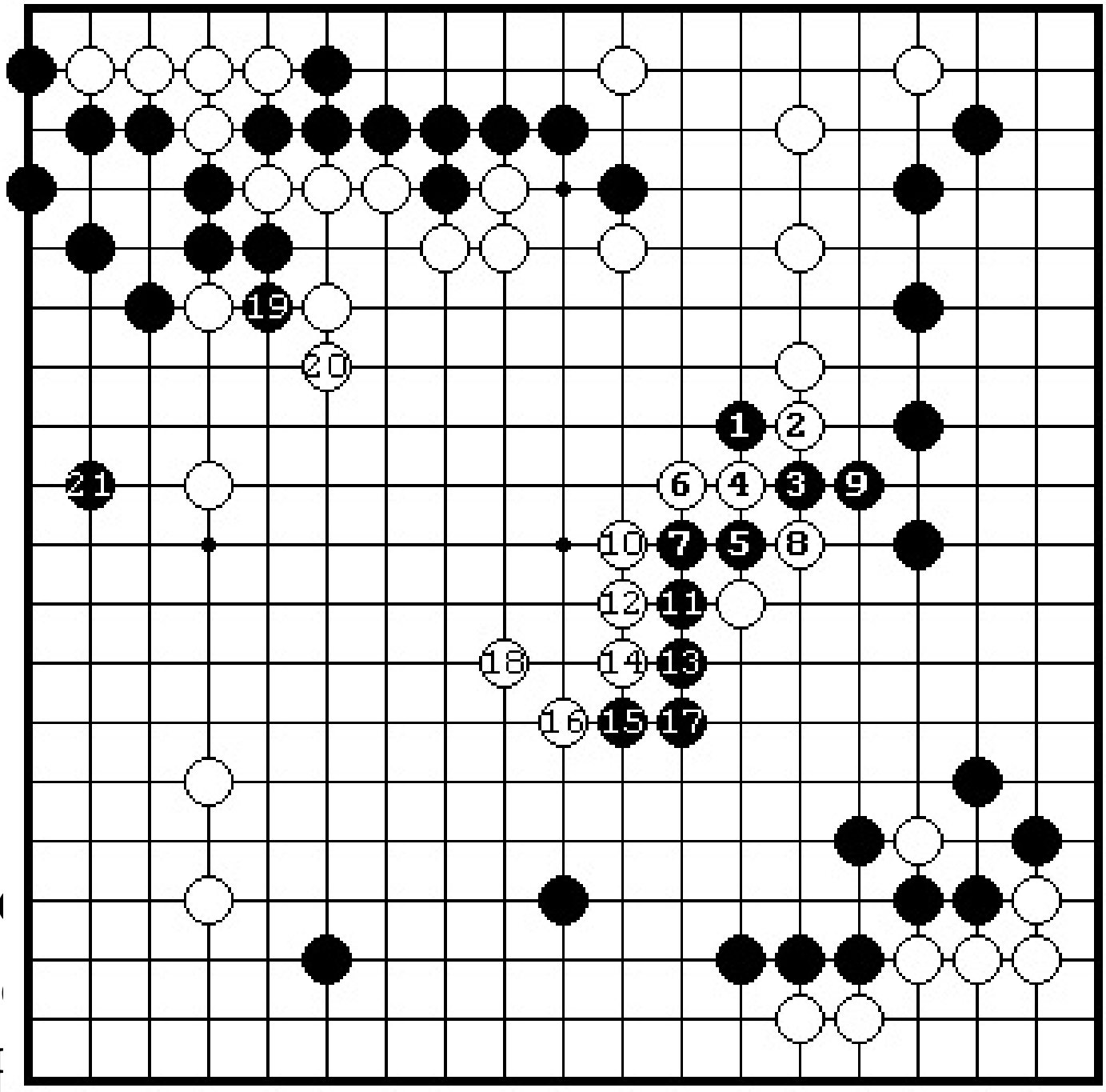
Черные добивают белых ходом 63, а

белые закинув адзи 64, играют на границе сфер
влияния белого и черного мойо ходом 66. Где должны сыграть черные: в А, В или С?

Ответ А.

Это правильный ответ. После форсированного варианта 1-18 черные
отыгрывают сэнтэ 19, а затем играют субери 21. Сейчас у черных - на 25 очков больше.
Ответ В: Этот ход был сделан в партии. После разыгрывания варианта 67-74 на

фигуре 7 черные



н

Е

"Н

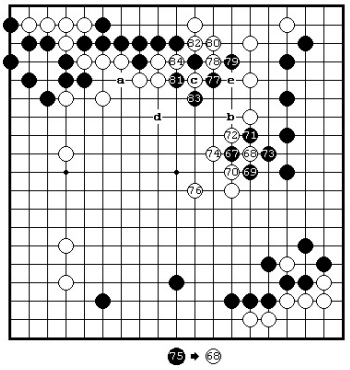
О Т В Е Т А

значительно уменьшена.

Ответ С: Если черные не хотят давать белым большой центр, то они могут сыграть

сюда. Сейчас у белых нет хорошего ответа.

Фигура 7 (67-84).



Черные отыгрывают сэнтэ-ходы 67-75, а затем защищаются в 75. Это -

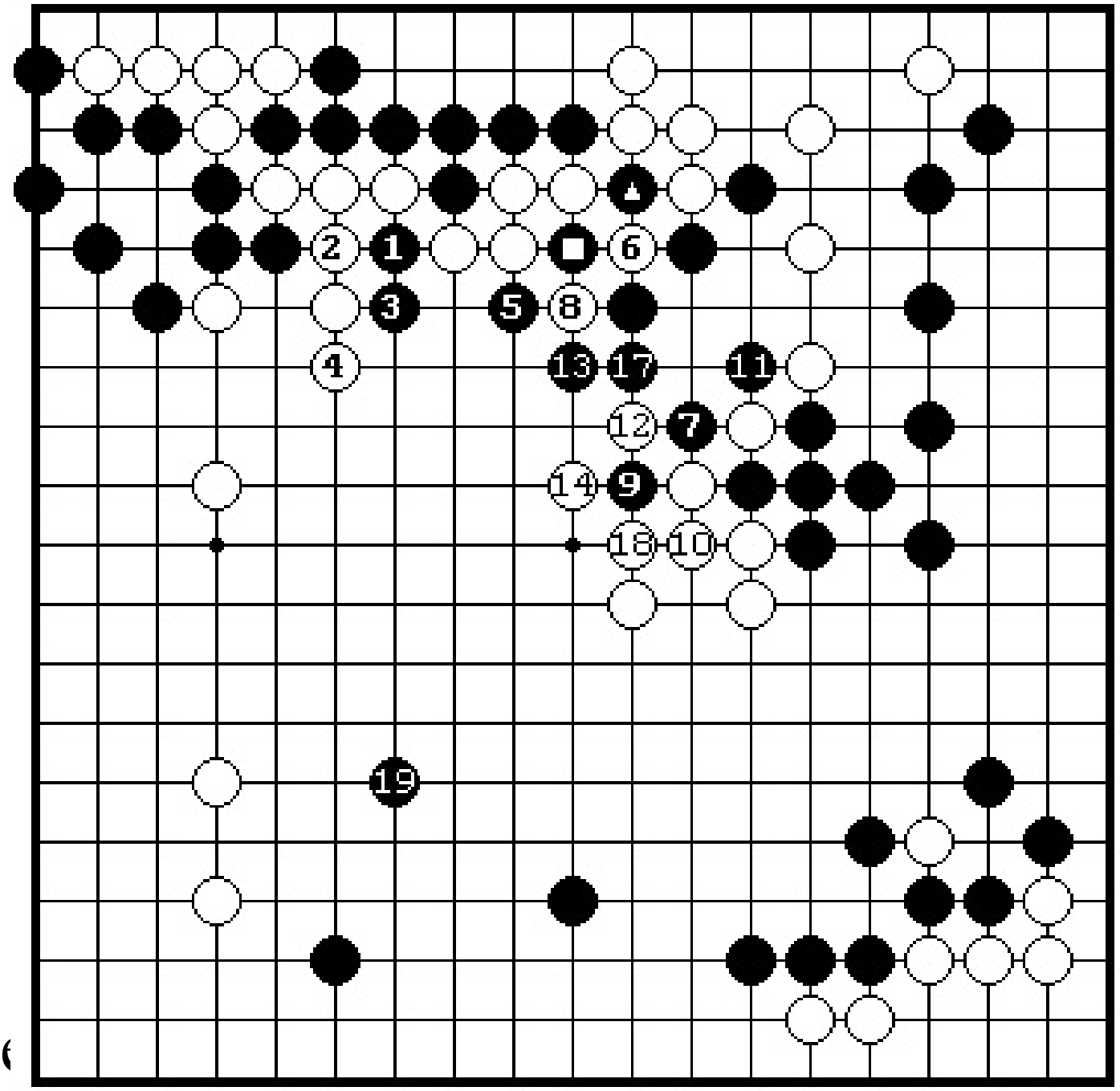
плохой ход, который спасает 2-3 очка и больше ничего не дает. Затем черные вторгаются в мойо белых ходами 77-83. Белые режут в 84. Куда сыграть ч.85: в А, В или С?

Ответ А.

Это правильное и вместе с тем очень

сложное решение. Используя силу поннуки, ч.1 атакует четыре разрезающих камня белых, которые имеют плохую форму "куклу". На б.2 черные играют 3. Если белые 4, то ч.5 и б.6 начинают ко. Черные наносят ко-удар

79



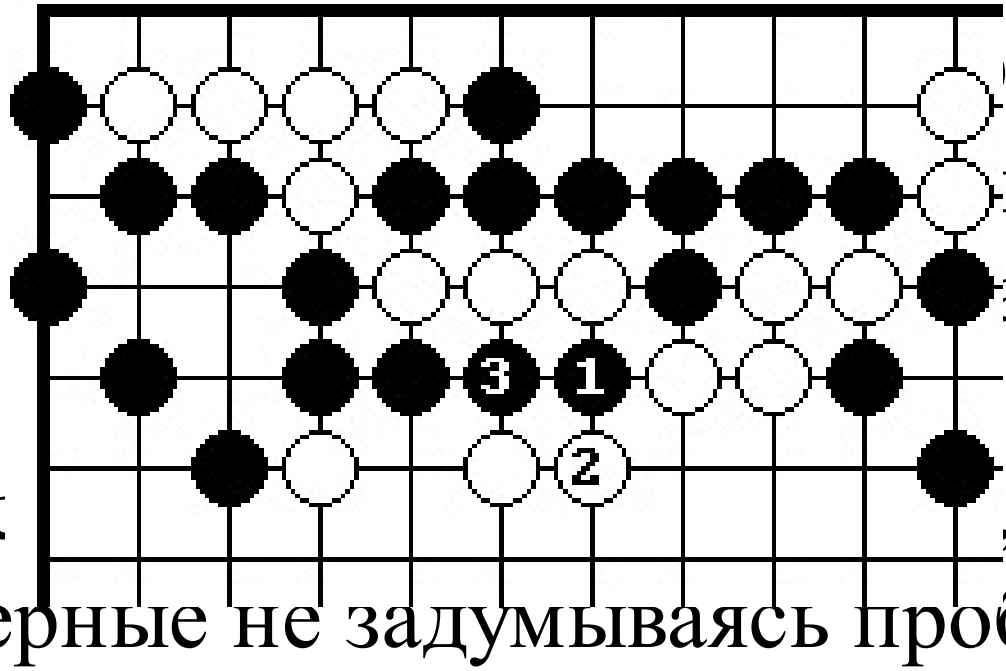
б

о

15 → ○ 16 → △

снимают белый камень 11. Если б.12, то ч.13 и до б.18 ходы вынужденные. Затем ч.19 уменьшает белое мойо в центре.

Д.2. Если вместо б.4 на диаграмме ответа А белые играют 4 сюда, то последует форсированный вариант до б.10. Далее, черные отыгрывают сентэ 11-20. Отметим, что ч.19 грозят захватить белые камни в "А". И, наконец, черные соединяются, захватив белый камень ходом 21.



тметим, давать ающие - плохо. Ес , то черные не задумываясь пробьют три черных камня ходом 3. Теперь не надо добивать белые камни в углу и в

то же время при наличии слабости у белых, захватить черную группу
в центре не так-то просто.

Ответ B.

Этот ход был сделан в партии. Он слишком откровенно спасает поннуки
черных без использования силы этой формы и слабостей белых.

Ответ C.

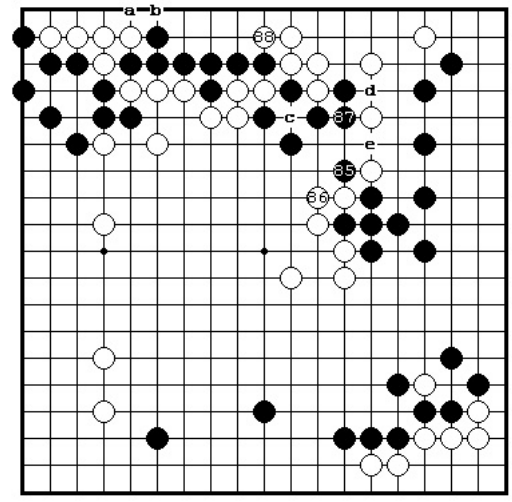
Это правильный ответ на 90%. После этого хода белые обязаны защититься в "d" на фигуре 7. Последует вариант в партии, как

показано на фигуре 8. Если белые не защищаются в "d", а сыграют, например, в "E", то после разрезания в «А» три слева или четыре справа белых камня будут захвачены. Эту комбимнацию автор предлагает

читателю найти самостоятельно.

Фигура 8 (85-88).

Черные отыграли сентэ 85, а затем



соединились 87. Теперь у черных в центре миаи: "d" и "e". Белые

сыграли 88. Как

следует сыграть ч.89: в A, B или C? C?

<u>Ответ A.</u>
Это правильный ход на 60%. Он сыгран в партии.

-

-

-

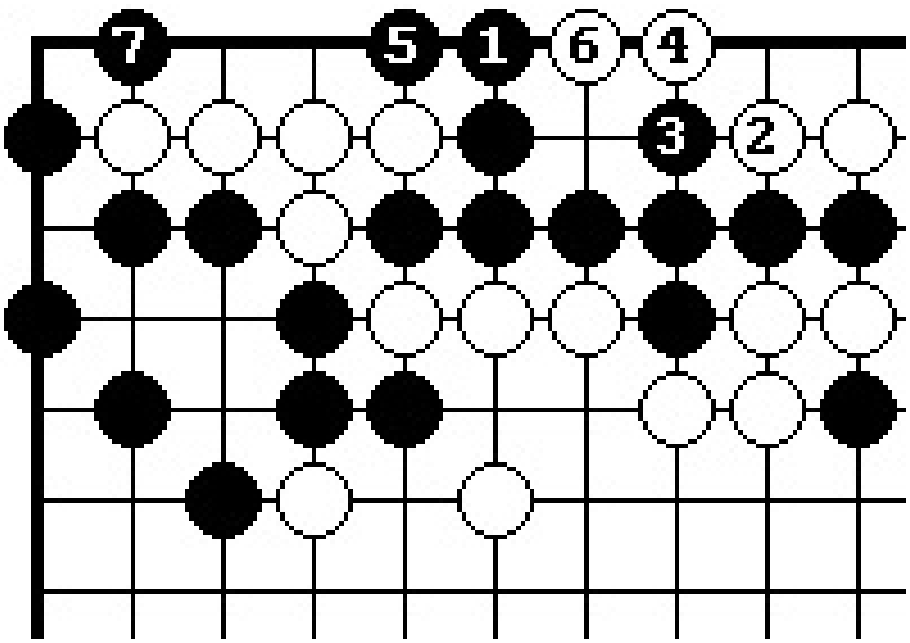
-

-

-

-

-



О

Это - правильный ход. После 7 черные имеют на два очка больше, чем при ответе А. *Здесь нужно помнить общее правило: при*

борьбе сэмэай на стороне нужно стараться первым сыграть сагари

(опускание) на 1-2

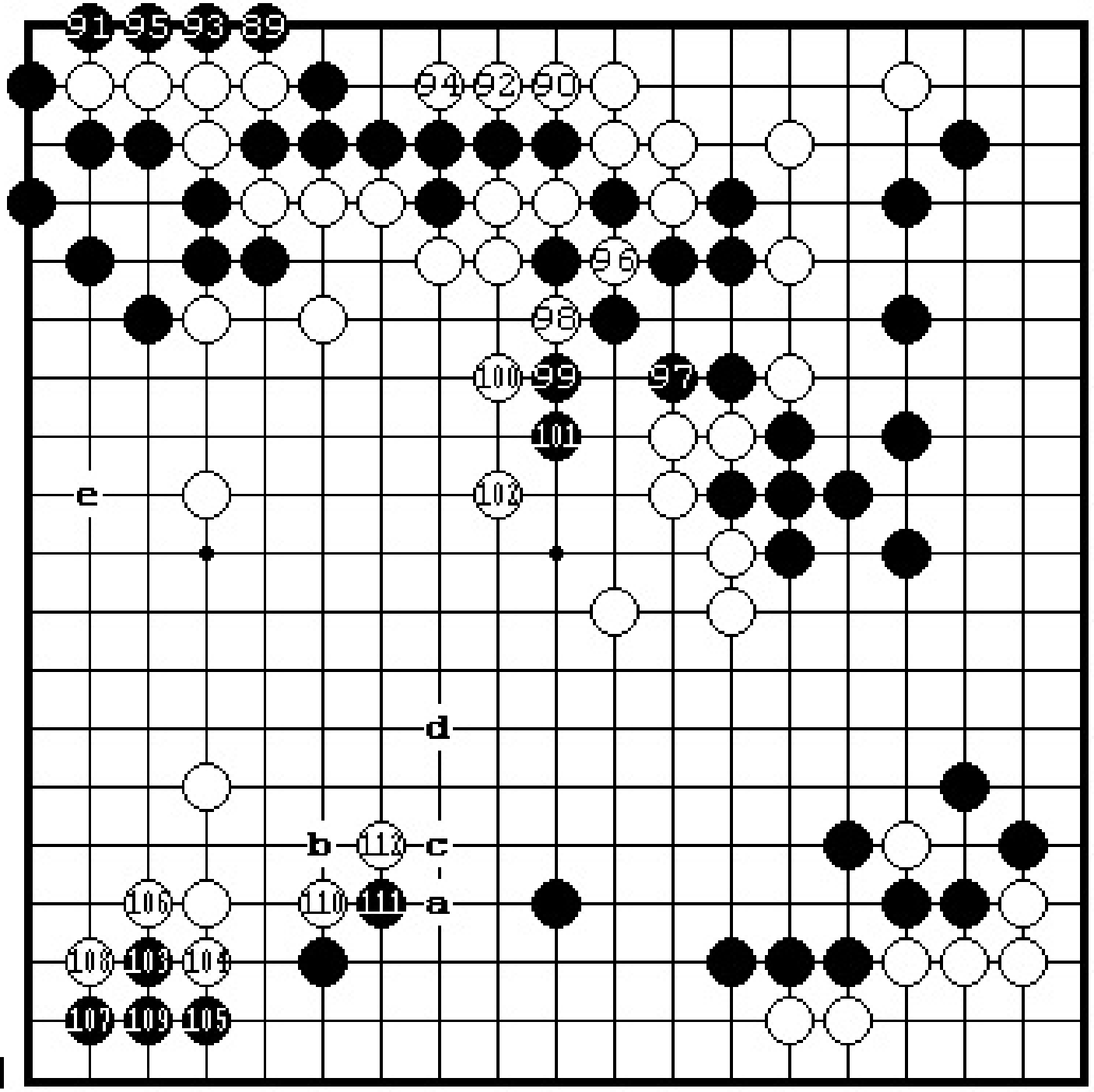
линию, а при борьбе (сэмэай) в углу нужно стараться первому занять критические
пункты угла: 2-1 и 2-2.

Ответ С.

Это - явный просчет. Белые играют 2, сокращая дамэ и после форсированных ходов 3-14 видно, что черные камни на верхней стороне проигрывают сэмвай.

Фигура 9 (89.112).

Белые заставили добить пленные камни ходами 89-95, а затем образовали две



П сентэ уменьшают центр 99-102, а затем

вторгаются в угол 103. После дэесэки 104-109 белые играют 110 в надежде запутать
черных. Куда играть ч.113: в A, B или C?

Ответ A.

Это правильный ответ. Теперь у черных миаи: уменьшить центр ходом в "d" или сыграть субэри в "e"

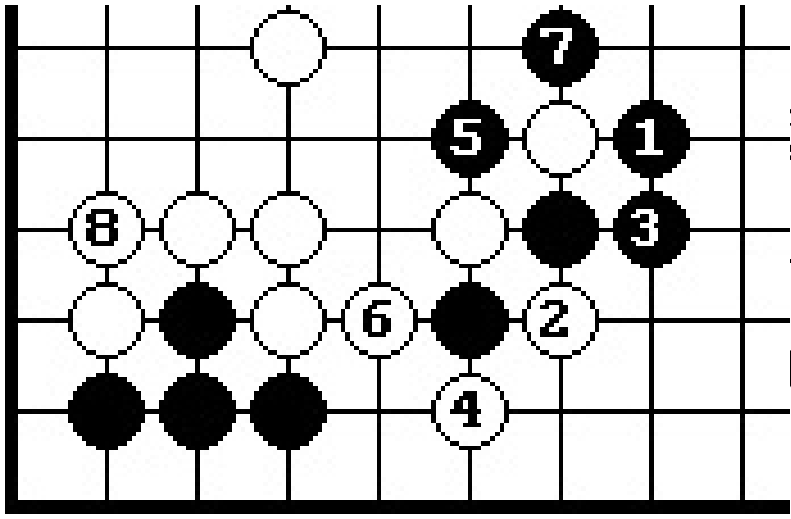
на фигуре 9.

Ответ B.

Этот ход был сделан в партии. Он является правильным на 50%. Это позволило белым завершить здесь вариант в

сентэ и закрыть субэри черных в "е"

на фигуре 9.



ет С.

– ошибка.

ле б.8 черные

о с ним,

возможно, и партию.

Фигура 10 (113-118).

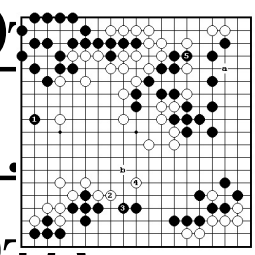
Б.118 сыгран в одну из трех больших ёсэ точек в данной позиции.
Куда ответить черным на этот ход; в А, В или С?
При выборе ответа обратите внимание на слабости
форм и на сентэ-ходы.

82

Ответ А. Это грубая тактическая ошибка. На ч.1 белые играют 2 и если черные ответят 3, то после 6.4 черные камни в центре будут пленными. На ч.5 белые ответят 6, захватывая все черные камни.

В партии был сделан этот ход, однако белые не воспользовались этой ошибкой. Если черные решили здесь защититься, то нужно было сыграть

ч.1 в "А".

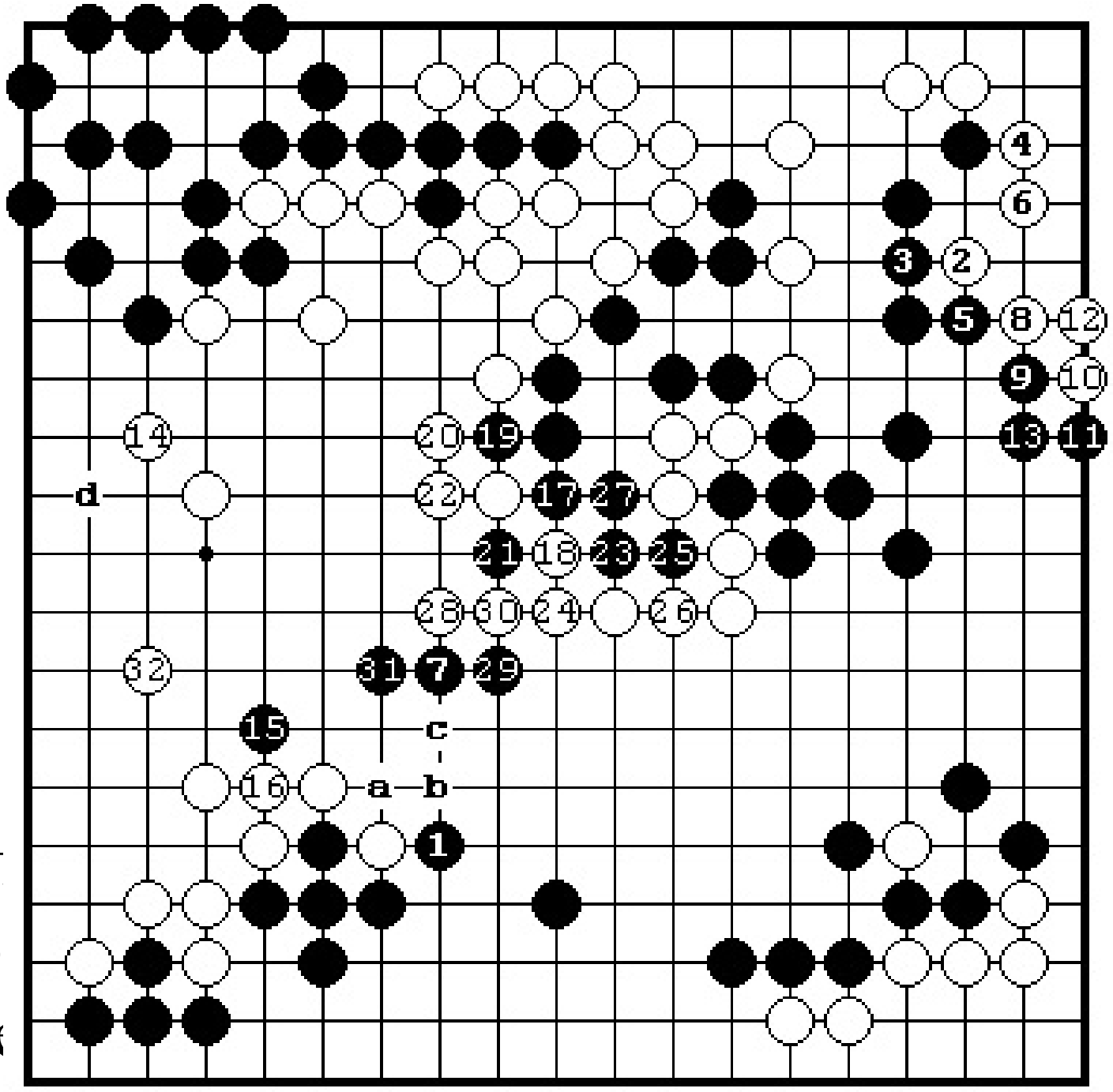


правильный ход на 80%. Играя сюда, черные скорее всего выигрывают партию, однако этот ход в готэ. Белые отыгрывают сентэ 2, а затем формируют большую территорию в центре 4. Черные защищаются 5 от вторжения в "А" и они лидируют в партии.
Если белые не играют 4, то ч."В" лишает их территории в центре.

Ответ

С.

Это - правильный ход. Во-первых, это ход на границе сфер влияния, а значит
это - двойные очки. Во-вторых, этот ход



ул
ф
бе
сентэ. на
диаграмме ответа В видно, что на б.2
черные должны отвечать 3, и
наоборот. На
ч.1 белым лучше ответить "А", ч."В",

б."C"
и черные могут сыграть в "D". Если

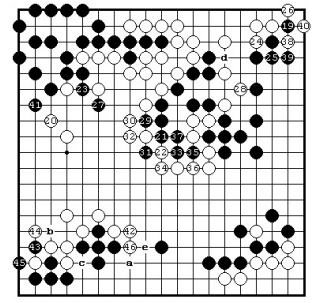
на ч.1

белые играют 2, то черные перехватывают сентэ ходами 3 и 5, а затем уменьшают
центр в 7. После сентэ 8-13 белые берут сторону 14. Черные отыгрывают сентэ 15,
а затем, используя слабости форм, захватывают три белых камня в сентэ. И вновь, после ч.31 черные сильно лидируют в партии,
Практически игра свелась к вопросу; кто больше проведет сентэ-ходов?
Ответ прост; у кого лучше формы,

тот и победит.

83

Фигура 11 (119-146).



Белые не воспользовались ошибкой

черных 119, а закрыли левую сторону ходом 120. Черные, видимо, заметили опасность для камней в центре, поэтому они проткнулись 121. После ответа белых 122 у черных в центре миаи: 129 и "А". Ходами 123 и 127 черные значительно ужимают центр белых. Затем белые спасают два камня, играя 128.Естественно черные играют в точку миаи 129 и после ч.137 спасают свои камни в центре. Ч.141- серьезная ошибка. Всегда нужно быть нацеленным на сентэ ходы.

Нужно стараться самому играть сентэ ходы, а противнику не давать

их сыграть. А тем более, что ход черных в 142 был бы сыгран на границе сфер влияния и значит давал бы двойные очки: себе строил, а у белых бы отнимал территорию. После б.142 ход черных в "В" позволил бы им получить территорию на нижней стороне и в то же время угрожал бы залесть в

мое

белых в центре. Черные отыгрывают ёсэ ходы 143 и 145. Белые играют 146 и
загоняют пять черных камней в плохую форму. Куда играть ч.147: в А, В или С?

-

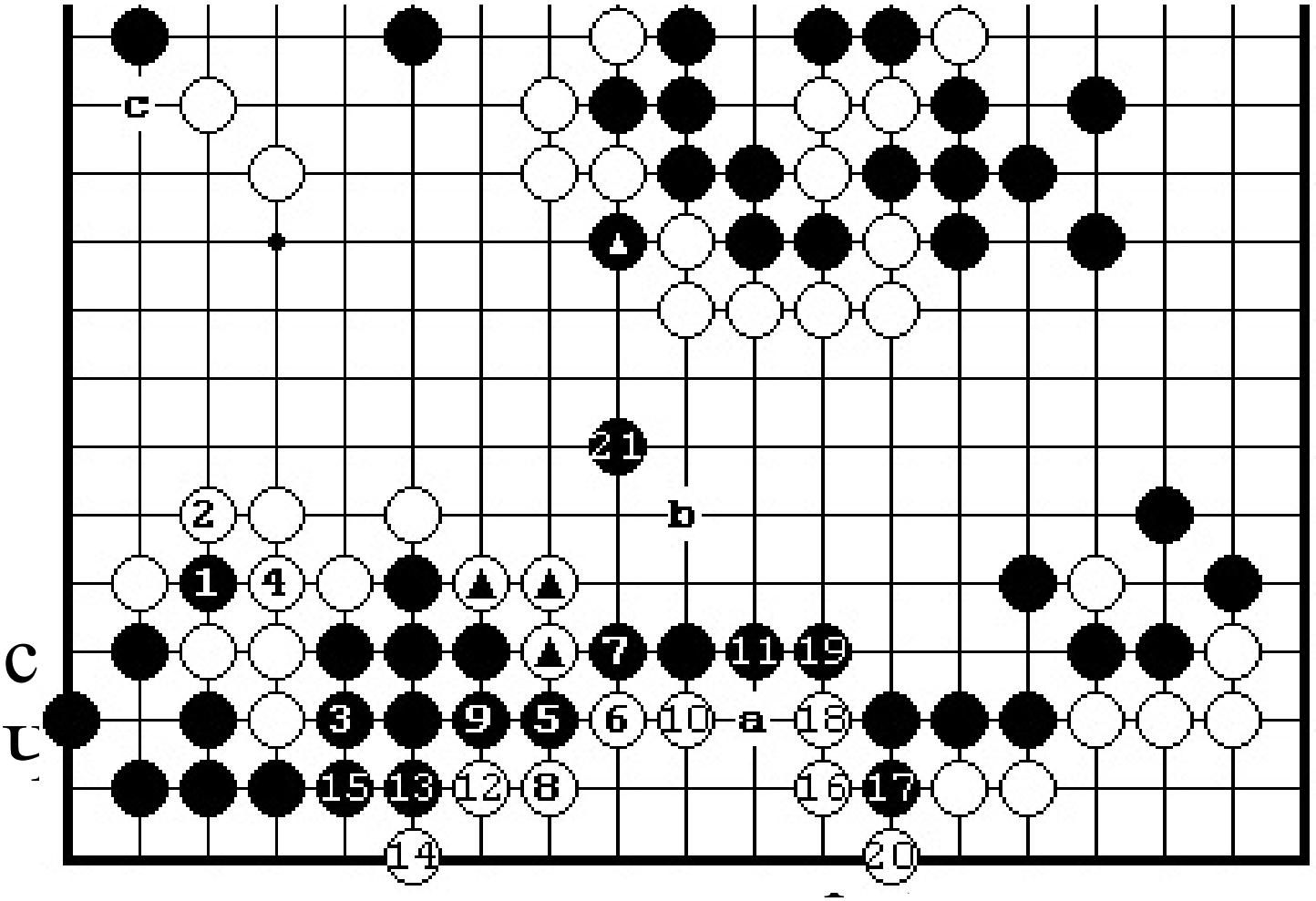
Ответ А.

Белые ходами 142 и 146 на фигуре 11 загнали пять черных камней в плохую форму. Поэтому у черных нет территории на нижней стороне. Черные ходом в «А» пытаются ее получить. А что из этого вышло читатель увидит на фигуре 12.

-

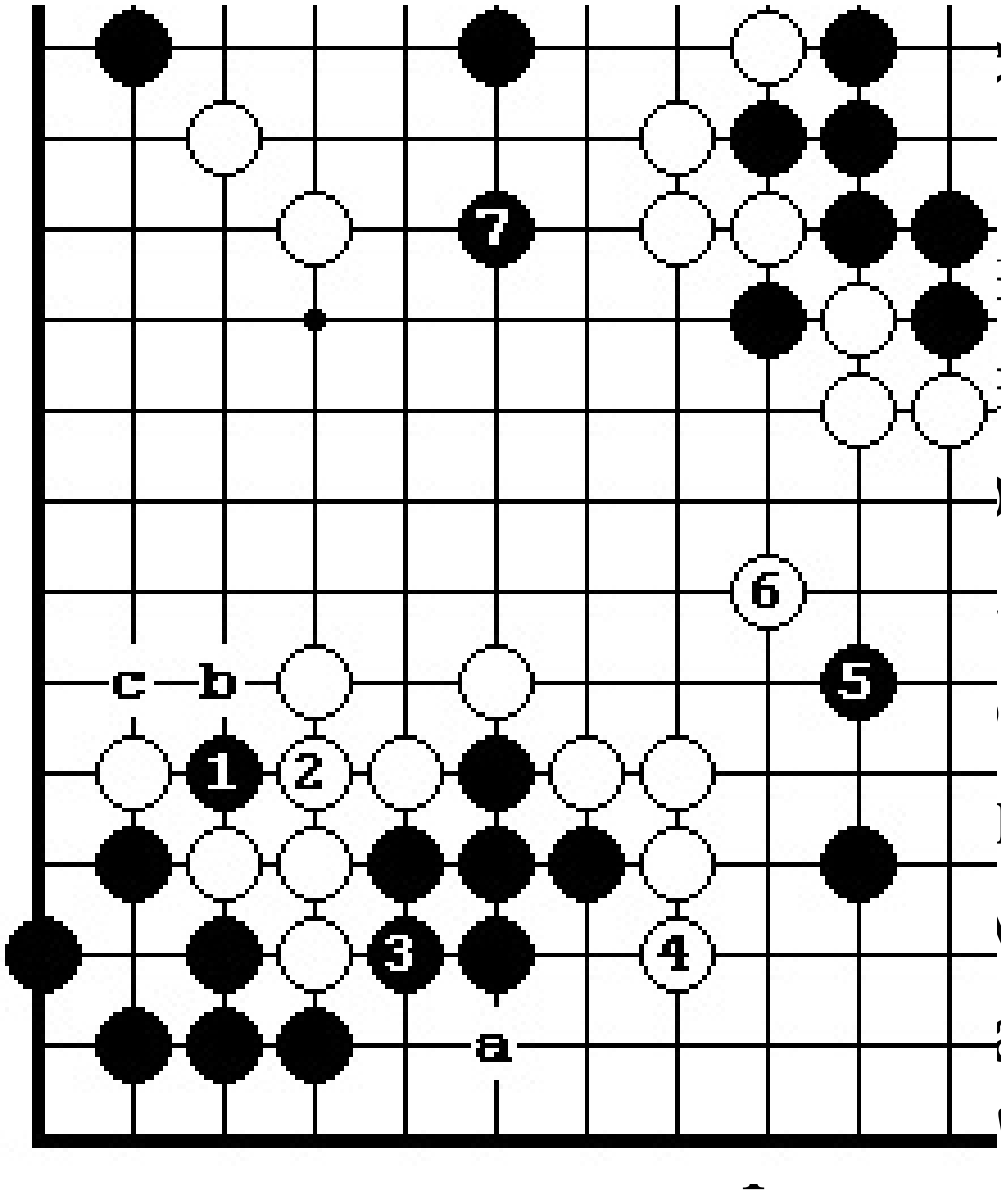
Ответ В.

Это - правильный ответ. Если на ч.1 белые играют 2, то ч.3 в сентэ исправляют форму и черные могут сыграть 5. Еслиб6.6, то следует



приглядываясь к трем белым камням @ и черному @. Кроме того, у черных остается адзи в "А" с угрозой захвата трех белых камней 8, 12 и 14. Значит белым так играть плохо и они должны на ч.5 отвечать в "В", но тогда ход черных в 17 забирает нижнюю сторону.

Д.4. Если на ч.1 белые играют 2, то черные вынуждены исправлять форму в готэ ходом в 3 из-за удара белых в "А".
Если б.4, то черные играют 5 и если белые защищаются 6, то черные играют 7. Кроме того, черные могут удлиниться на "В",



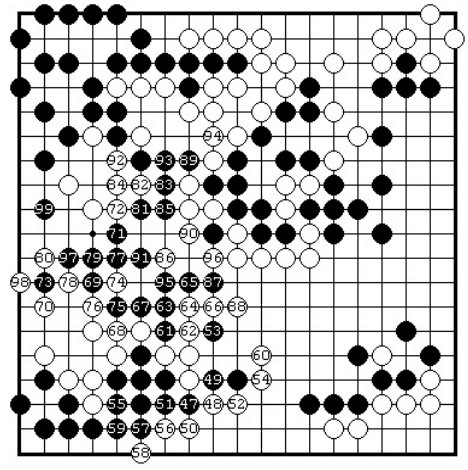
лый
сентэ, то
ые,
з
ию
низу,
получат в
из-за
м лучше
а В,
"В", ч.17 и
белые закрывают сторону в "С".

<u>Ответ С.</u>

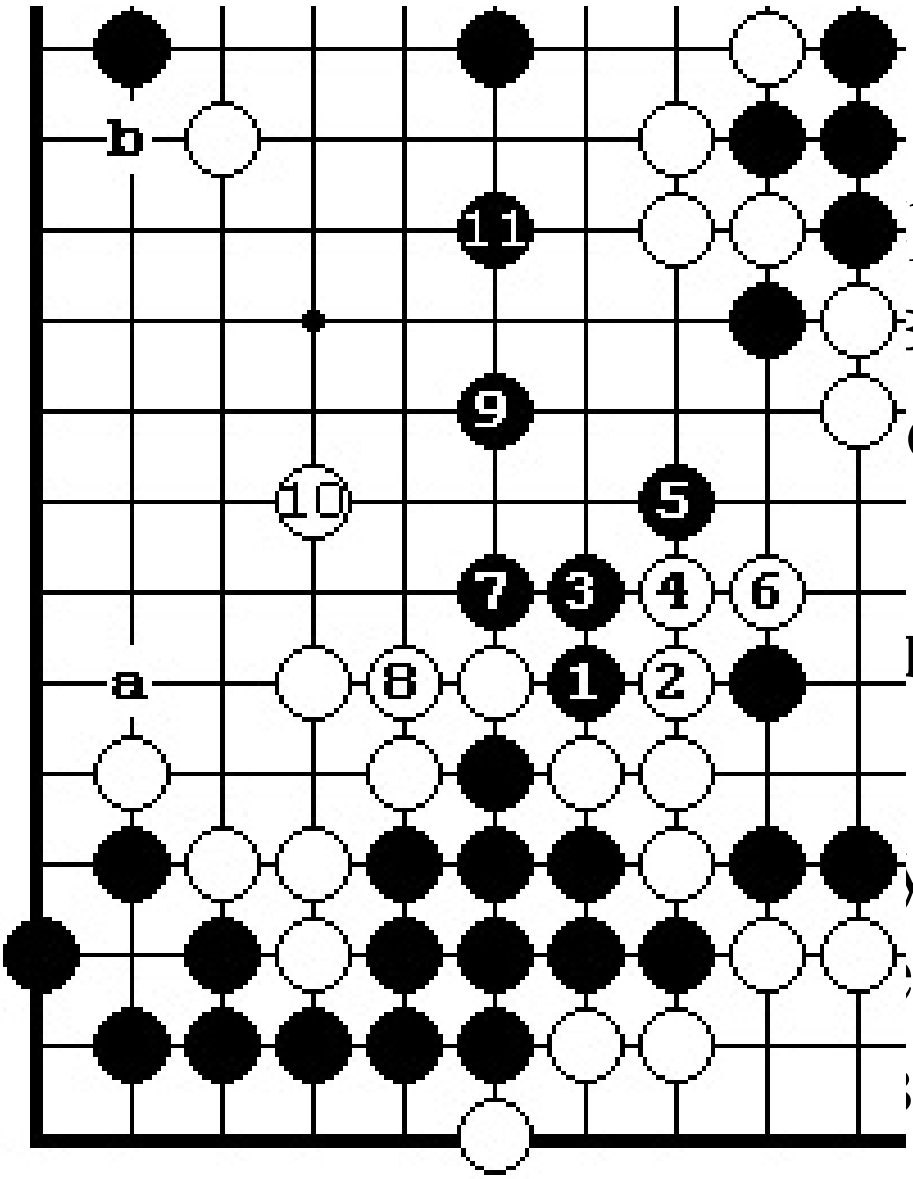
Это - тоже правильный ответ. Нужно исправлять форму. Этот ответ совпадает с Д.4, только вместо

удлинения в "B" черные могут сыграть прилипание в "C".

Фигура 12 (147-199).



Ч.147 - ошибка. Нельзя удержать территорию, имея плохие формы. Ходы белых 148-158 доказывают это.
Б.160 -
жадный ход. Белым лучше защитить свою слабую форму ходом в 164.
После б.160
черные ничего не остается, кроме атаки плохих форм белых ходом 161 и последующим вторжением в их территорию.

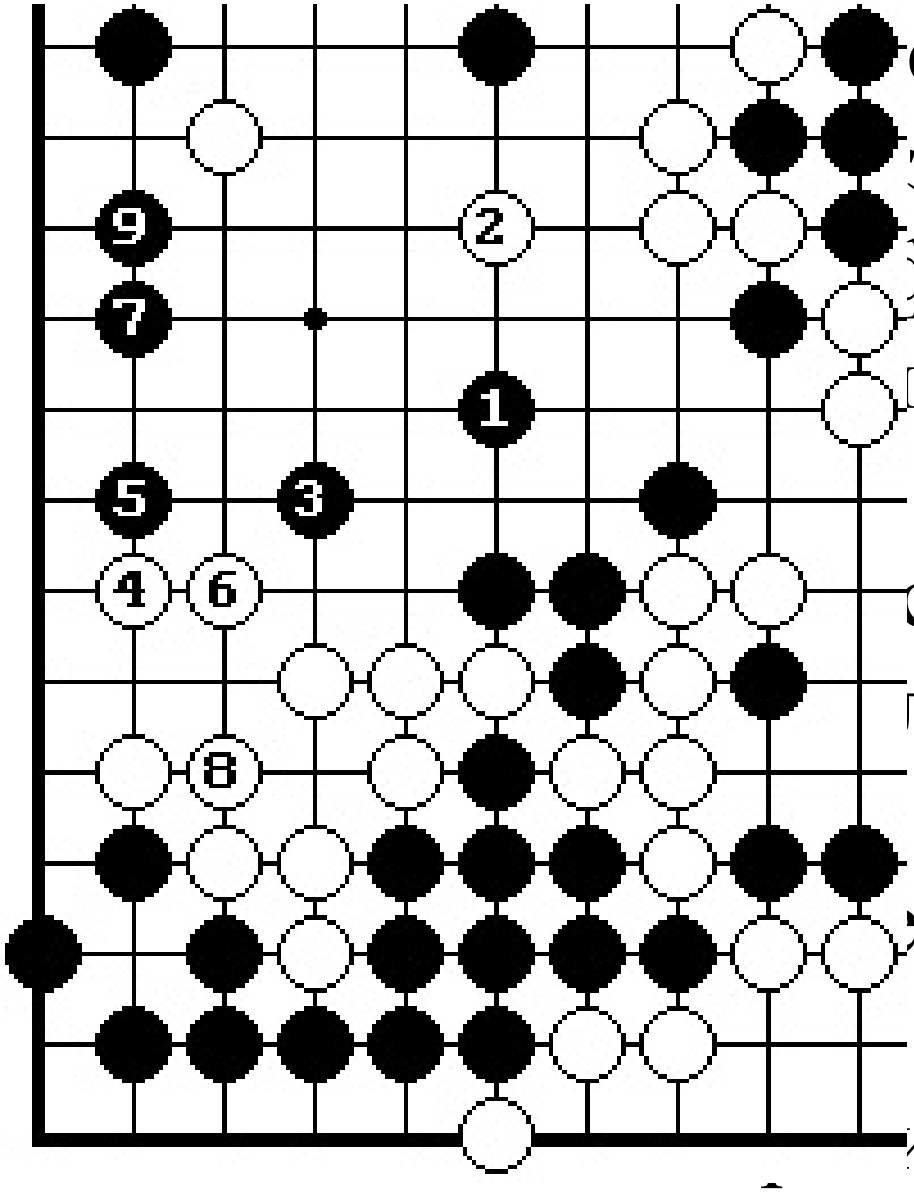


редыдущей
вестно, что
орма
на основе
цов. Черные
от 7, а затем
за у 9, строя
са - 10. то
че зоны
белых ходом 11. Заметим, что б.10 -

бессмысленный ход, так как территории у белых на левой стороне будет немного из-за открытого низа в "B" и прилипания черных в "A". Поэтому,

85

Д. 6. Белые могут не позволить черным соединиться после 1, играя б.2. Тогда, из-за плохой формы белых (нет глазной формы) на левой стороне, черные могут отыграть сентэ-ходы 3,5 и 7, заставляя белых



ся. Затем
завершают
форму,
ясь в 9.

ся к фигуре
ледовали

се
1(ерные
ат
1(ивым был бы
ход черных в 191,

который создал бы миаи: соединение в 181 или атака белой группы в 173. Правда, из-за слабых форм белые и так ничего не могут сделать с черными. В принципе можно играть по-любому. Плохие формы есть плохие формы и это обязательно проявится во время партии и не важно когда:
в начале, в середине или в конце игры.
Важно одно; необходимо потратить темп на их исправление или не мечтать о

территории или победе в борьбе в окрестности этих форм. После

ч.171 следуют

форсированное ходы 172-185. Вместо 186 белые могли отрезать черных, играя в
193. Но тогда ход черных в 190 строит два глаза. Б.186 пытается помешать этому.
Однако, у черных есть два сенте-хода 187 и 189, после которых черные защищаются в 191. Белые отыгрывают сентэ 192 и защищаются в 194. Очевидно, что черные в центре могли построить два глаза, играя левее 190 (я надеюсь, что читатель

видит эту комбинацию). Однако, у Светы был свой план. Она защитилась в сентэ на 195, а затем после сентэ 197 ходом 199 забрала белые камни на левой стороне.
Белые сдались.

В этой партии автор намерено представлял читателю искать лучшие ходы за черных.
Черные после зевка белых 44 играли очень пассивно, не обращая внимание на атаку
форм противника и лишь отчаяние, когда белые повели в партии, подбило их играть
активно и вторгнуться в территорию

белых. Естественно, что белые могли догнать
черных по территории, только путем незавершения своих форм. Поэтому нет ничего
удивительного в том, что белые легко рассыпались после вторжения черных в их
территорию.

Партия 2

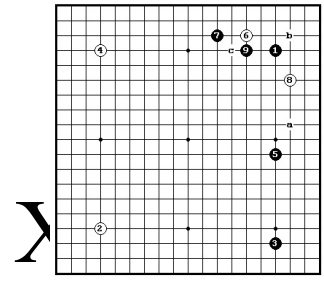
6 Чемпионат Мира по парному Го
г. Токио (Япония) 12 ноября 1995 г.
Белые: Мияби Цуге 5 дан и. Харуо Ето 6 дан Япония
Черные: Шикшина С. 3 дан и Детков

И. 6 дан Россия

Из каждых четырех ходов первый ход делает Шикшина С, второй Мияги Цуге,
третий - Детков И,, четвертый - Харуо Ето.

86

Фигура 1 (1-9).



5
черные

поставили высокий "китай", На б.6 черные играют хасами 7 и белые, естественно, играют двойное хасами 8. Черные ответили 9.
Куда играть б.10: в «А», «В» или «С»?

-

-

Ответ А.

Если белые играют 1, то черные отыгрывают сентэ 2, а затем ограничиваютдвижение белого @. Этот вариант в пользу черных. У них огромный угол на двадцать очков.

Ответ В.

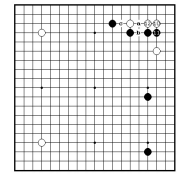
Этот ход читатель увидит на фигуре 2. После этого хода белым предстоит

вести трудную борьбу.

Ответ С.

Это - правильный ход. После б.1 дзесэки продолжается до б.13. Это дзесэки предназначено для того, чтобы разрушить планы черных на построение большого мое, которое возникает при санрэнсэй или китайском фусэки. Далее, черные могут в сентэ отобрать угол ходом в "В", а белые могут увеличить плотность, играя в "А".

Фигура 2 (10-12).

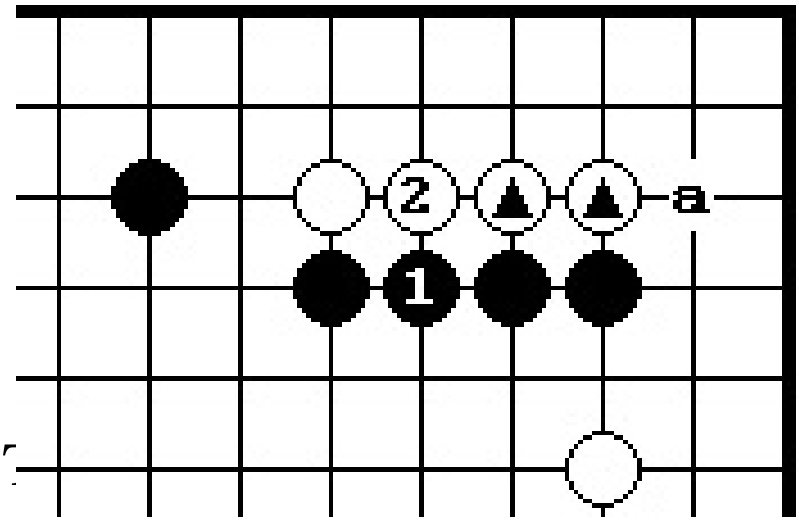


Благодаря наличию черного @ белые после
хода 10 будут изолированы в углу. А это -
плохо. Нужно, чтобы всегда имелся выход
из угла на сторону или еще лучше в центр.
Последовал обмен ч.11 - б.12.
Куда играть ч.13; в «А», «В» или «С»?

Ответ А.

Это правильный ответ. Он и был сделан в партии на фигуре 3. *Всегда, когда противостоят две иккен-тоби нужно играть в слабую точку этой формы, образуя две точки разрезания.* Кто первым это сделает,

тот и получит преимущество.



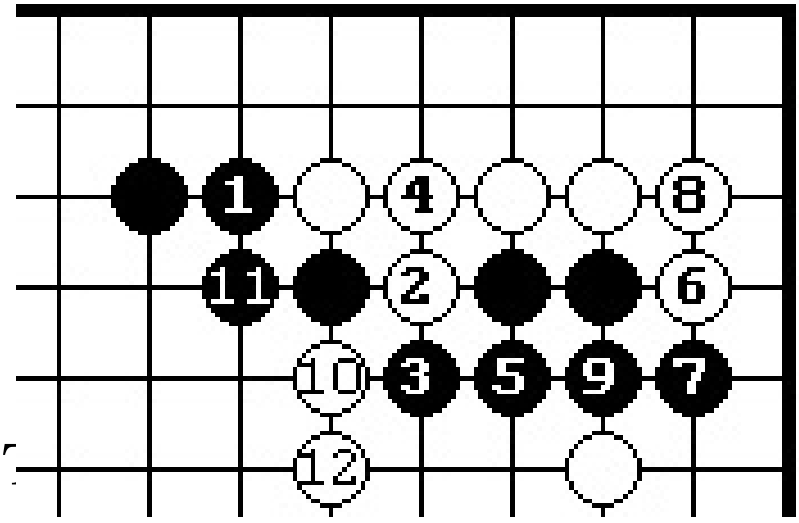
т В.

ход уступает

ильному

в том, что у

белых сейчас образовалась хорошая форма, а в том, что черные ходом в "А" не загоняют два черных камня в "куклу", как при правильном ответе, а значит, черные не могут атаковать белых в углу и получить дополнительные очки.



т С.

.

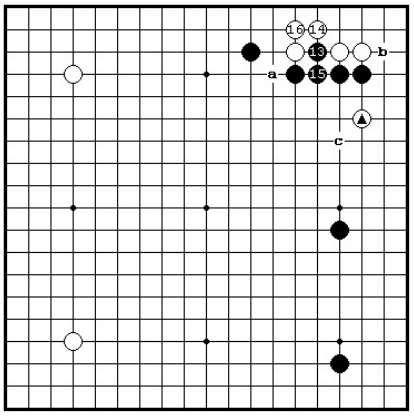
авильный

о ают 2, образуя две точки разрезания 5 и 10. Если черные - 5, то белые отыгрывают сэнтэ 6 и в, а затем разделяют черных на две группы ходами 10 и 12. Если ч.Ю, то

белые ходом в 6
соединяют свой камень с углом, А это совсем плохо.

Фигура 3 (13-16).

Черные ударили в критическую точку ходом 13. Последовали вынужденные ходы до б.16. Теперь черные столкнулись с трудным выбором. От ч.17 во многом зависит дальнейший ход событий в



партии.
Куда играть черным: в «А», «В» или «С»?

-

-

-

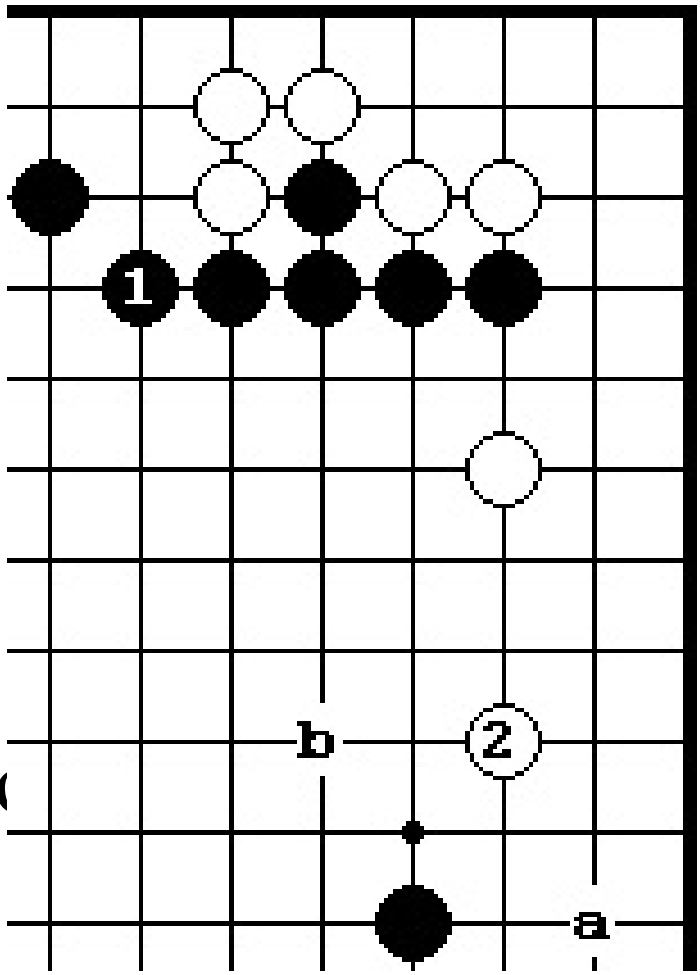
-

-

-

-

-



-

т А.

неправильный

г. На ч.1 белые

ют 2 и

рализуют

ену черных, за

к е отдали очки

в мня трудно

атаковать, так как они имеют миаи:

скольжение в "А" и прыжок в центр

на "В".

-

Ответ B.

Это, также, неправильный ответ. На ч.1 белые играют 2, черные - 3 и белые нейтрализуют влияние черных ходом 4.

-

-

-

-

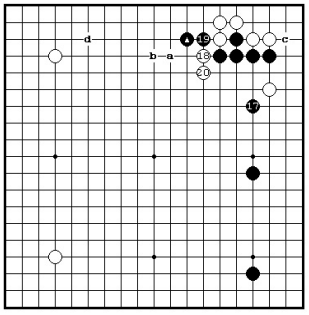
-

88

Ответ C.

Это правильный ответ. Он был сыгран в партии.
Используя силу черной плотности, нужно атаковать белый @ на фигуре 3.

Фигура 4 (17-20).



одиночный белый камень на правой стороне ходом 17. Белые пытаются

использовать слабость черного @. Однако черный @ - не слаб. На б.18 черные режут 19, белые играют 20. Куда играть ч.21:
в «А», «В» или «С»?

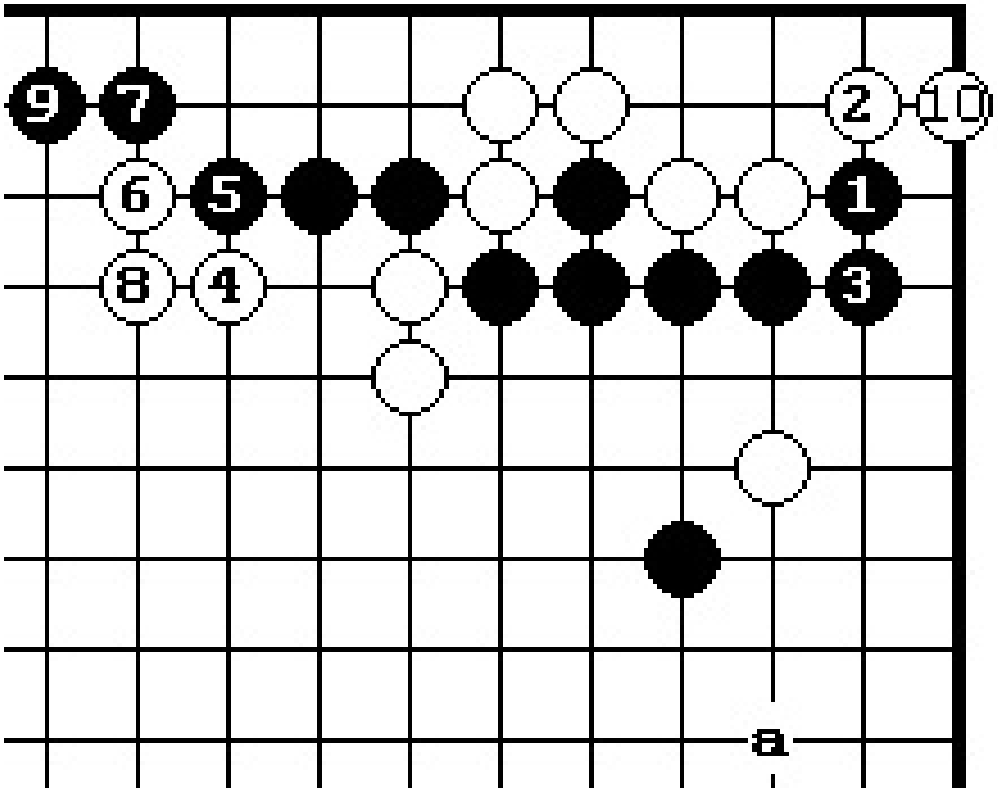
Ответ А.

Это почти правильный ответ. Он был сделан в партии. Нужно защищать слабые камни, иначе белые будут атаковать их.

Ответ В.

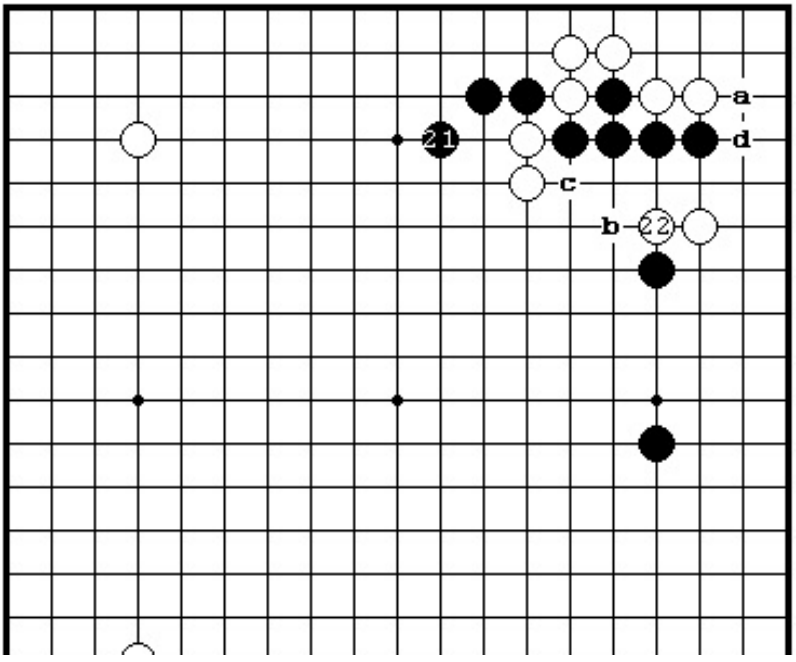
Это правильный ответ. Во- первых, это - не разрезаемая форма, а во-вторых, после хода «В» есть хорошее

продолжение в "d".

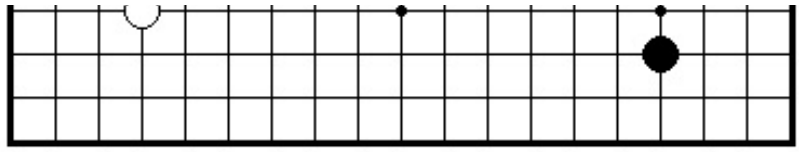


лые в сентэ, а затем

обрушиваются на



ходом 4. На ч. 5 с



Черные играют 7, белые строят форму ходом 8, черные бегут ходом 9 и белые защищаются ходом 10. Заметим, что все ходы вынужденные. Например, если вместо 9 черные играют в 10, то белые играют в 9 и съедают черные камни. Читатель сам может убедиться в этом. Белые, благодаря атаки получили прекрасную форму в центре. У черных - слабая группа на верхней стороне и плохое адзи в "А" на правой стороне.

Фигура 5

(21-22).

Черные укрепили камни на верхней

стороне
ходом 21. Белые сыграли 22 в надежде на
атаку черной стены. Как черным получить
форму; в А, В или С?

<u>Ответ А.</u>

Это правильный ход и он был сделан в партии. Хочется отметить, что ход черных в пункт «А» является сентэ, так как
грозит убить угловую группу белых и ход
белых в пункт "d", также, является

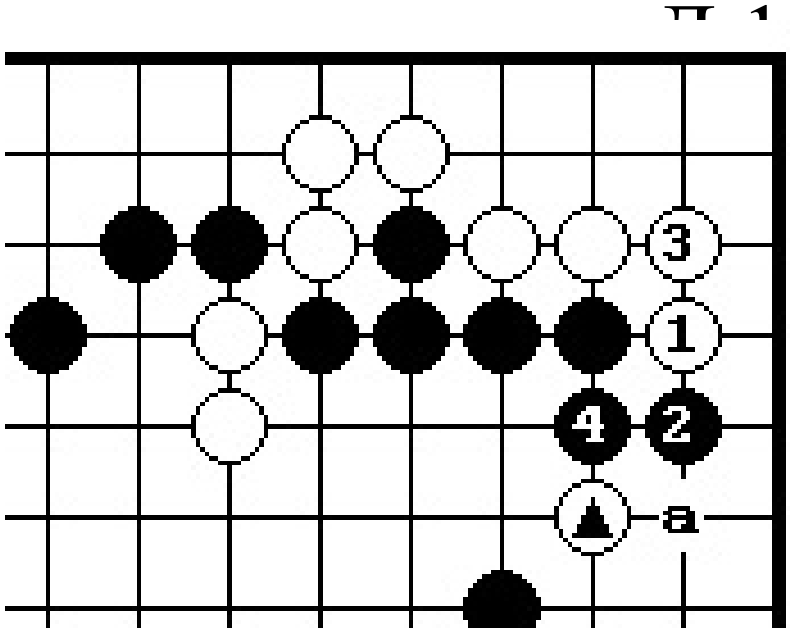
сэнтэ, так

как грозит присоединить белый камень на
стороне. *Такие обоюдосэнтэвые*

ходы нужно
как можно раньше в партии. Кто

первым

первым здесь сыграет, тот и получит преимущество.

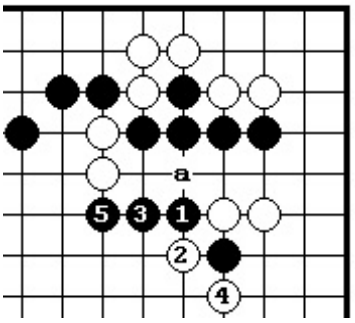


В связи с этим,
на фигуре 5
ется ошибкой.
ым нужно
вым отыграть

обоюдосэнтовый ход 1, укрепив угол. В будущем белые могут использовать адзи белого @, играя в "А".

-

-



<u>Ответ В.</u>

Это неверный ход. Белые, используя плохую форму черных, режут ходом 2 и сейчас у черных нет хорошего ответа. Если черные продолжают ходом 3, то белые играют 4, получая идеальную форму "цапля с глаэом" на правой стороне. Черные вынуждены сыграть 5, чтобы захватить

разрезающие камни. Если на б.2 черные играют в 4, то атари в "А" позволяет белым соединиться и захватить черные камни.

Ответ С.

Это, также неверный ход. Плохая форма созданная ходом 1 не может быть хорошим ходом. После ч.5 ситуация на
доске повторяет позицию в ответе В

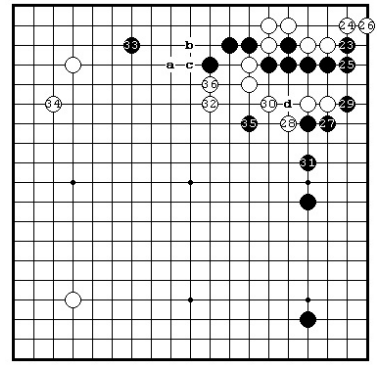
с той разницей, что здесь нет адзи разрезающих белых камней.

Фигура 6 (23-36).

Черные первыми отыграли сентэ 23-25. Белые вынуждены сыграть 26 из-за угрозы захвата белых в углу. Затем черные сыграли 27,
получив хорошую форму. Пункты 29 и "d" - миаи. Б.28 занимает одну миайную точку, ч.29 - другую. Б.30

защищает точку разрезания.

Далее, последовали ходы 31-34, ч.35 бьет в критическую точку белой группы в центре.



Куда сыграть ч.37: в «А», «В» или «С»?

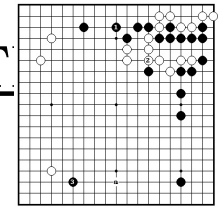
<u>Ответ А.</u>

Это неверный ход. Он был сделан в партии. Основным недостатком этого хода является то, что он ничем не угрожает. Нужно стараться делать ходы, которые угрожают или подготавливают угрозу.

90

От

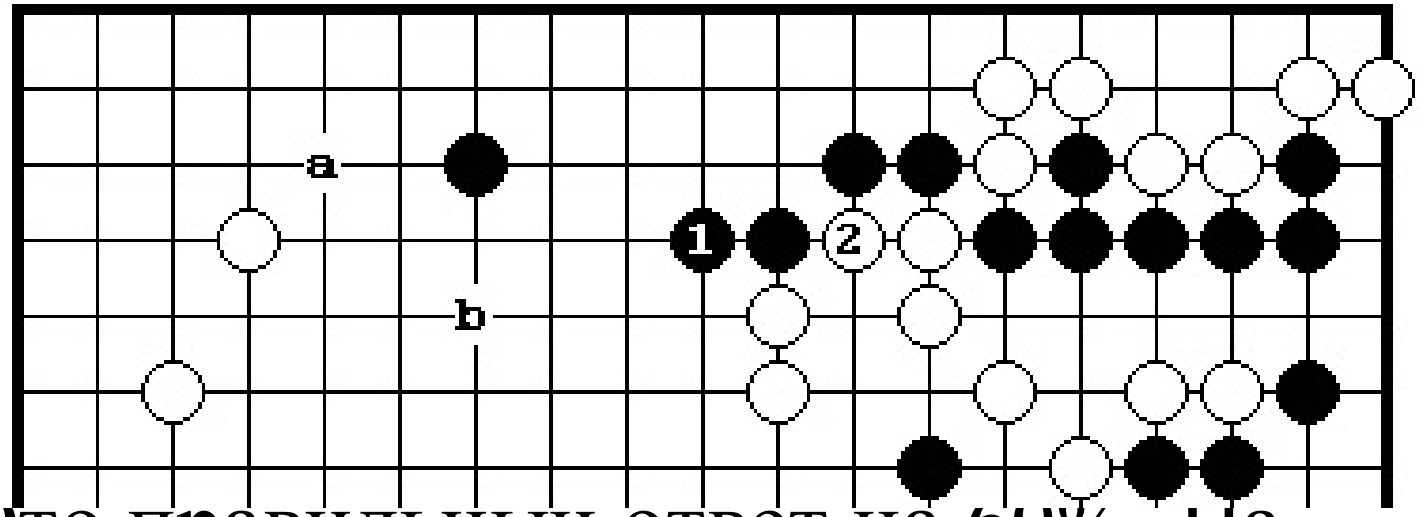
В.



Это

идеальный ответ. Во-первых, он грозит разрезанием в 1, поэтому белые должны защититься, во-вторых, он создал хорошую форму для черных камней

на
верхней стороне. На данной стадии партии,
когда не разыграны большие фусэки точки,
сентэ играет, можно сказать, решающее
значение. Автор надеется, что читатель
сможет оценить огромное различие между
ходом черных в 3 и ходом белых в "А".
Разница составляет более двадцати очков.



Это правильный ответ на 60%. На ч.1 белые защищаются в 2. И хотя черные получили сентэ, их форма на верхней стороне несовершенна. У белых имеется сентэ в "А", которое гарантирует им большую угловую территорию и заставляет черных защититься в "В".

Д.2. Если черные не защищаются, а играют тэнуки, то белые немедленно или погодя могут провести вторжение

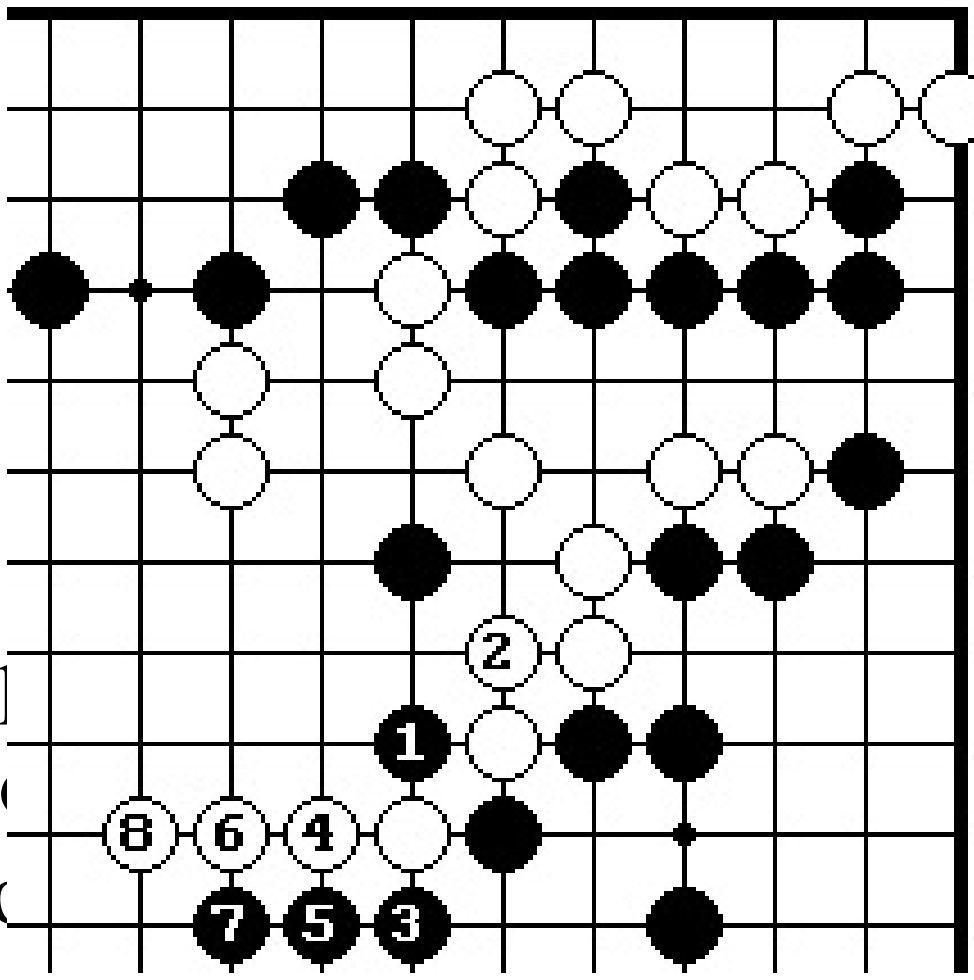
1. Если ч.2 - то одним из вариантов может быть последовательность ходов 3-13. После б.13 черной группе на верхней стороне предстоит трудная борьба.

Фигура 7 (37-51).

Ч.37 - ход без угрозы. Он

позволил белым занять большую фусэки точку 38. Черные

отыгрывают дзесэки на левой
стороне 39-43. белые защищают свою
слабую группу в
центре. Ч.45 - очень большой ход.
Никогда нельзя уклонять от борьбы
за центр. Ч.49 -
неточность. Обычно его играют, если
хотят
следовать варианту на Д.3.



Обычно
т ч.1 для
бы пос-
амни 3, 5
та. Белые

е они
клу" и
несколько
сентэ-ходов.

Вернемся к фигуре 7. Однако черным

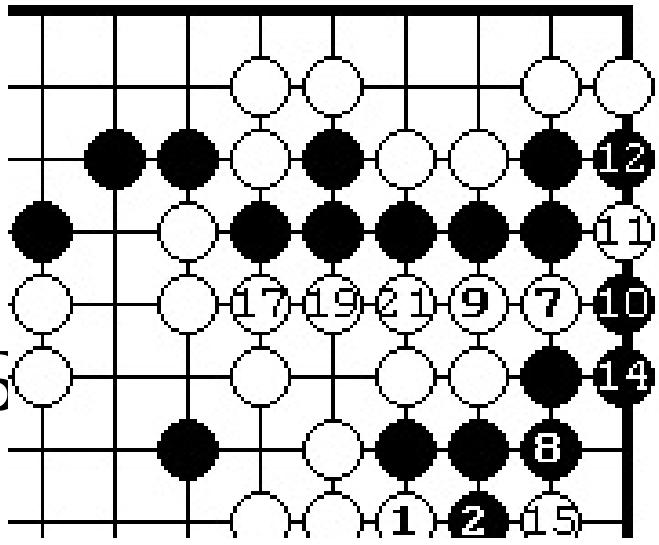
в данной позиции нельзя следовать Д.3. Поэтому ч.51 на фигуре 7 - правильный ход.

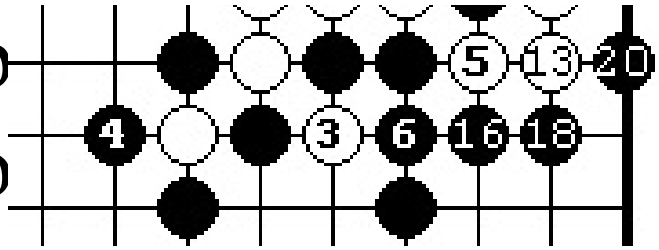
Задача 1. Ход черных.
Допустим, что черные вместо 51 на фигуре 7 сыграли в "А". Найти твсудзи?

Д.4. Из-за

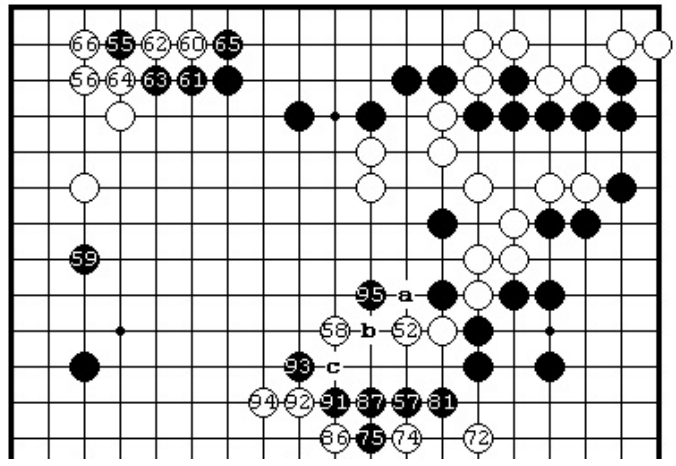
слабости формы черные не могут играть 51 в "А" на фигуре 7. Поэтому

черным вместо 49 лучше сразу играть ч.1 как на этой диаграмме. Белые защищаются 2. Последуют естественные ходы ч.3, б.4, ч.5 и .ч.6. Сейчас черные могут дать атари и пожертвовать ч.7 с тем, чтобы поставить в сентэ камни 9, 11 и 13. Окончательно, черные защищаются в и получают льшое мое на авой стороне. Б лое в центре. Это

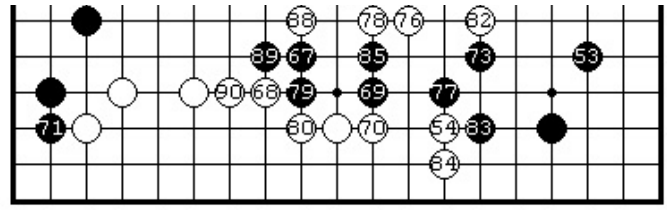


р  так как не было
о торон.

Д.5. Это тэсудэи типа В. Дерево расчета состоит из одной ветви, но следует



форсированных ходо



отыгрывают сентэ 1 черных камня в "куклу". Затем играют сентэ 5, загоняя три черных камня в "куклу". Если черные защищаются 6, то ч.7 бьет в слабую точку формы "прыжок от стенки". Черные вынуждены играть 8, б.9, ч.10 и белые играют тэсудэи выбрасывания 11. Далее, белые наращивают степени ходом 13 и после форсированных ходов 14-23 восемь черных камней попадают в плен.

Фигура 8 (52-95).

Белые захватывают ч.49 ходом 52. Черные

строят симари 53 в правом нижнем углу. Это -неточный ход. Лучше играть его в 77, строя большое мойо. А так, черные сыграли вблизи свой плотности, что противоречит принципам Го. Расширение перед симари ходом б.54 является важным ходом. Затем черные, скользят в левый верхний угол ходом 55 и белые защищаются 56. Следует сентэ-обмен ч.57 - б.58. Черные расширяются вдоль левой стороны ходом 59. Это хороший и

своевременный ход. Он как-то

нейтрализует влияние белой группы в центре. Белые отвечают комбинацией 60-66, отрезая черный камень в левом верхнем углу. Эта операция принесла белым восемнадцать очков. Ч.67 и ч.69 тушат мое белых на нижней стороне. Затем черные играют большой ёсэ ход 71. Он стоит шестнадцать очков. У белых не выдержали нервы и они вторгаются в зону черных ходом 72. Сейчас самое главное не дать белым соединиться. С этим прекрасно справятся ч.73, белые залезли глубоко в зону влияния черных,

поэтому у черных появился хороший шанс получить очки на атаке. Ходами 75-93 черные соединили все свои камни, получили очки в правом нижнем углу к построили плотность в центре. Затем черные сыграли нодзоки 95, используя силу своей плотности. Куда сыграть б.96: в «А»,

«В» или «С»?

Ответ А.

Это правильный ответ. Он обеспечивает центральной белой группе два
глаза. Этот ход был сделан в партии на фигуре 9.

-

Ответ В.

На б.1 черные отыгрывают сентэ 1, а затем не дают белой группе в центре соединиться, играя 4. . Если б.5, то ч.б атакует сразу две слабых группы белых в
центре. Белым будет трудно спасти одновременно две группы.

-

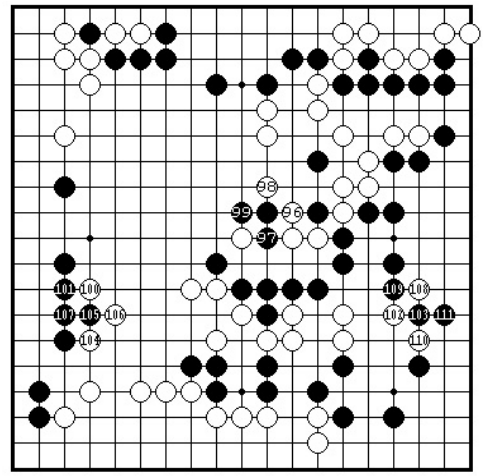
Ответ С

Это, также, плохой ход. Черные играют 2,
угрожая захватить два белых камня. Если
белые - 3, то ч.4 снова угрожает захватить

два белых камня. Белые играют 5 и черные
отыгрывают сентэ 6 и 8 на угрозе захвата
другой белой группы в центре. После ч. 10
верхняя белая группа в центре, практически,
захвачена. Остальные варианты автор
предоставляет читателю разобрать самостоятельно. Но во всех вариантах две
центральные белые группы находятся под атакой, а это значит, что черные в сентэ
получают очки на их атаке.

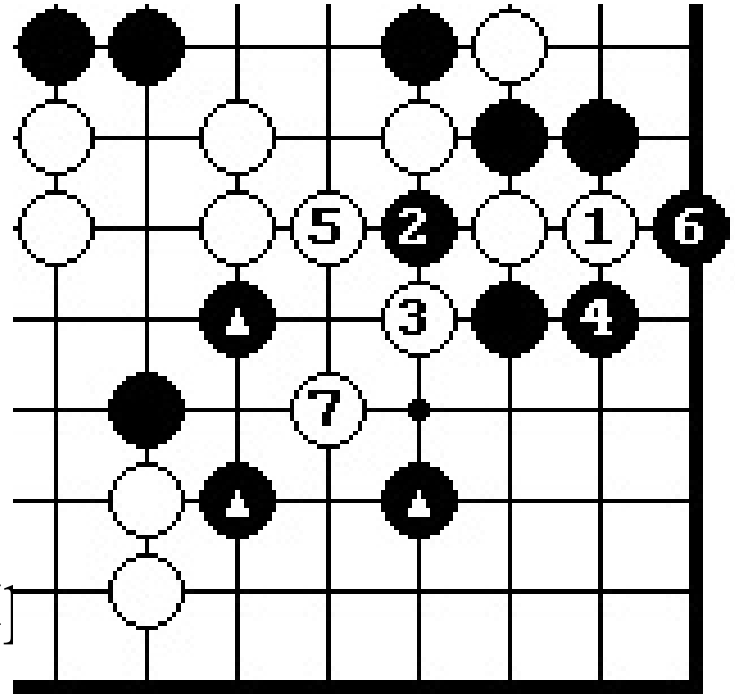
Фигура 9 (96-111).

Белые ходами 96 и 98 строят два глаза верхней центральной группой, а затем
отыгрывают сэнт& 100-106, обеспечивая соединение с нижней стороной своей второй



центральной группе. Далее, на б.108 черные допустили ошибку, сыграв 109. Последовали ходы б.110 и ч.111. Задача 2.

Используя слабости черных форм, как белым прорваться на правую сторону?

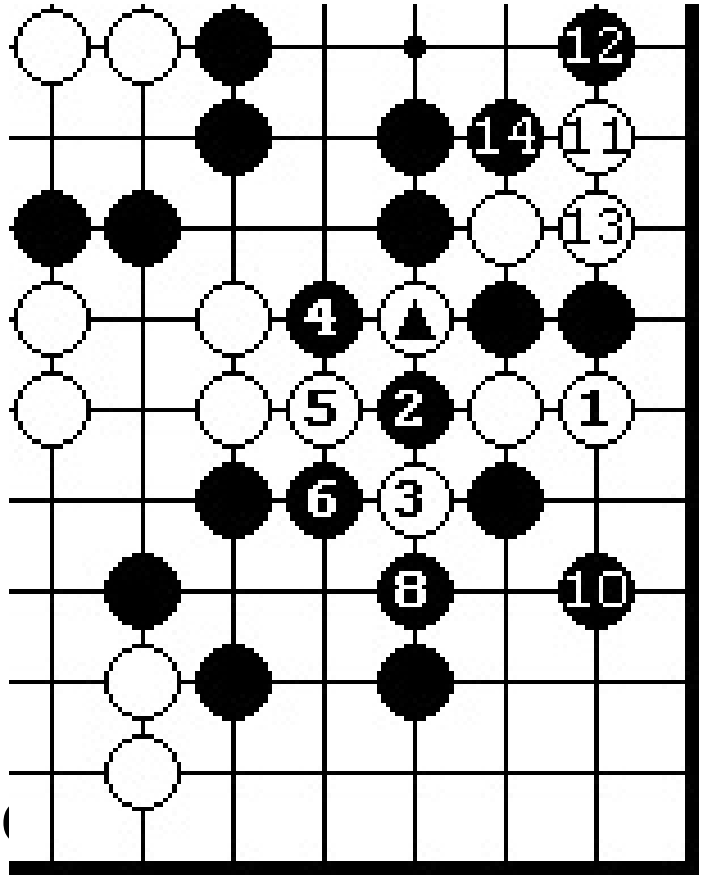


ет на задачу 2.

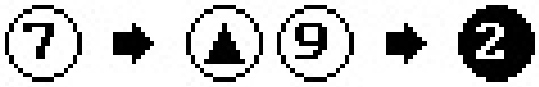
Тэсудзи

п слабости черных

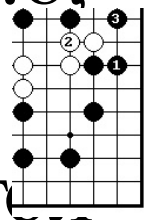
камней @,
имеющих форму "палатка". На б.1 черные играют 2, белые дают атари 3 и черные играют контратари 4, белые бьют 5, черные соединяются 6. После хода 5 белые значительно усилились в этом районе, поэтому они бьют в слабую точку "палатки" ходом 7 и отрезают семь черных камней.



. Если на б.3 ные бьют 4, то ые играют 5 и в нципе никает ко. Но это ущее ко для ых. Белые ничем не



рискуют потерять угол. Поэтому, не имея выбора, черные играют 6, белые бьют на 7, ч.8, белые закрывают ко, черные закрывают угол 10 и белые захватывают два черных камня на правой стороне ходами 11-13.

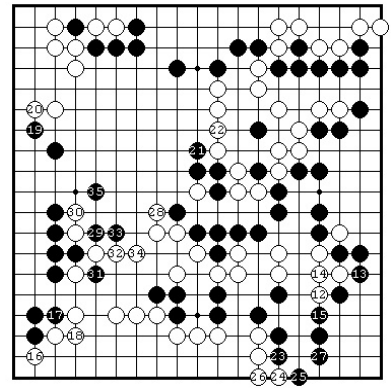


Д.8. Черным вместо 109 на фигуре 9 лучше сыграть 1, как на этой диаграмме. После хода 3 черные прочно удерживают правую сторону и нижний угол. Разница в территории между этой диаграммой и
Д. 7 составляет более пятнадцати очков.

Фигура 10 (112-135).

Белые прошли мимо этой возможности, сыграв б.112 сюда. Время на партию,
конечно, было мало. Всего - 45 минут. Однако, в данной позиции

большую роль,
как мне кажется, сыграло
стереотипное мышление. Эта
комбинация (б.112 в 113),
как правило, не работает.
Однако, благодаря присутствию
слабости в форме



черных в данной позиции эта комбинация работает и дала бы победу. Вот как важно не мыслить стереотипами, а учитывать окружающую позицию и формы на доске. После хода 115 у черных

трудности позади. Они лидируют в партии. После розыгрыша больших ёсэ точек 116, 119 и 123 возникла еще небольшая стыка на левой стороне. На Ч.133 белые не могут бежать камнем 130, а вынуждены защищаться 134. После Ч.135 белые сдались.

Партия 3.

II Мемориал Васильева А.И. Казань

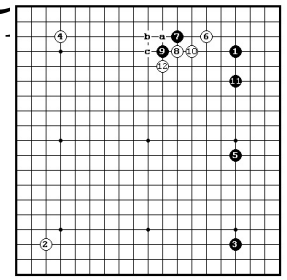
февраль 1995 г.

Белые - Босенко Д. 5 дан г. Петрозаводск.

Черные - Богданов В. 6 дан г. Петрозаводск.

При рассмотрении этой партии автор постарается совместить философию го с
формами. Философия Го выражается через принципы го, некоторые из которых
вошли, даже, в поговорки Го. В этой партии читатель должен постараться выбрать
форму с учетом предложенного автором принципа.

Фигура 1 (1-12).



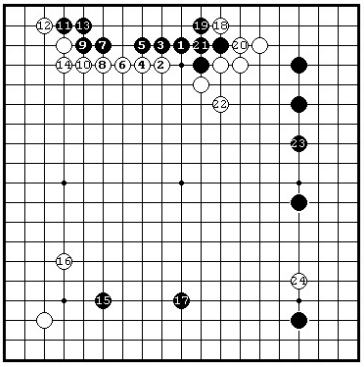
разыграли "высокий китай". Белые - сан-сан и комоку. По первым ходам видно, что белые ориентированы на получение территории, а черные - на построение мое. Черные, отступая от дзесэки, вместо хода в «В», сыграли в 11. Белые накрыли их ходом 12. Образовались две бегущие группы

черных и белых. Основной принцип борьбы бегущих групп гласит; *"Нужно быть всегда впереди бегущей группы противника"*. С учетом этого принципа куда играть

черным: в «А», «В» или «С»?

95

Ответ А.

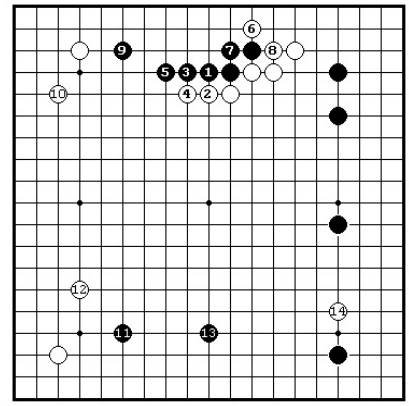


Это - ход в партии и что из этого вышло читатель увидит на следующий фигуре. Одно можно сказать, что это - неверный ход.

<u>Ответ В.</u>

Это - правильный ход на 50%. Один из возможных вариантов показан на этой диаграмме. Белые ходом 2 опережают черных и далее идут впереди их ходами 4 и 6. Черные пытаются вырваться вперед играя 7, но тщетно. Белый камень на комоку не выпускает их. Практически, все ходы вынужденные. Если черные попытаются завязать борьбу, играя в "А" или "В", то борьба будет в пользу белых из-за слабости черной группы на верхней стороне. В результате к б.14 черные получили территорию на верхней стороне, а
белые построили мощную стену. Далее, если черные строят мойо 15 и

17, то белые
отыгрывают сентэ 18 и 20, а затем окончательно завершают строительство плотности ходом 22. Черные вынуждены защищаться 23, прикрывая вторжение белых сюда. И окончательно, белые вторгаются в стандартную точку "китая" ходом 24.

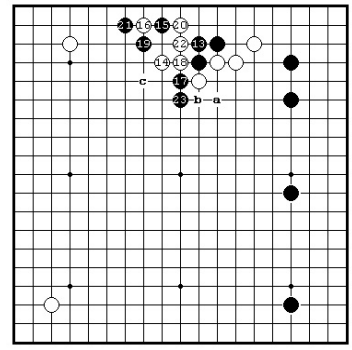


Ответ С.

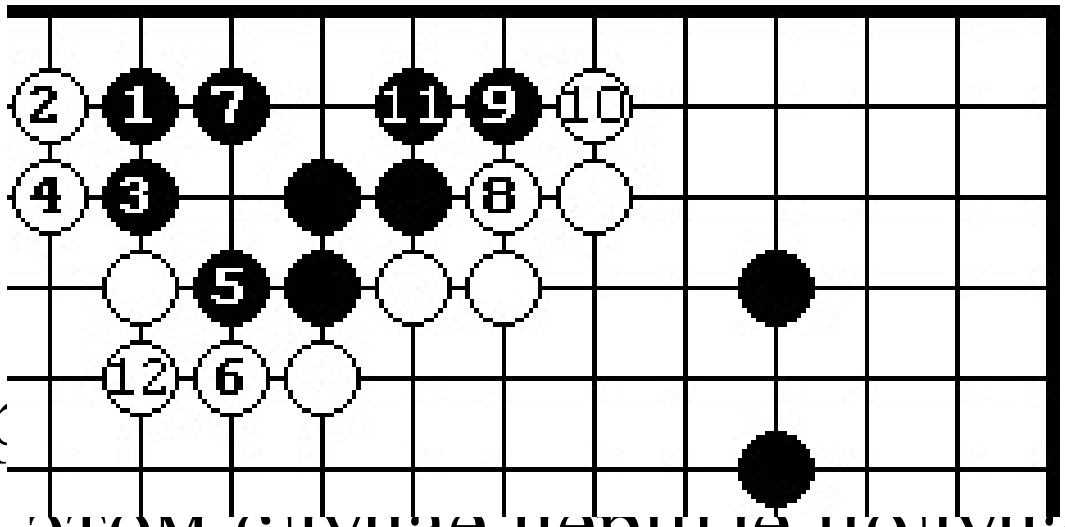
Это-правильнмй ответ. Теперь черные идут впереди. Белые играют 2 и 4, угрожая загнать черных в "куклу". Конечно, черные отвечают 3 и 5, затем белые отыгрывают 6, и защищаются от разрезания 8. Черные отыгрывают 9, а затем формируют мойо 11 и 13. В данном ответе группа черных на верхней стороне не является золированной, как при ответе В. У нее есть возможность выпрыгнуть в центр.

Фигура 2 (13-23).

Черные ответили ходом 13 и тем самым нарушили принцип Го. Б.14 подчеркивает



это. Теперь черные здесь хорошо получить не могут. Они вынуждены отдавать три свои камня. На самом деле, если они попытаются спасти эти три камня, как на Д.1, то у белых будет огромный перевес в территории и во внешнем влиянии.



ерных
кивать
тр нт 1-12.
В этом случае черные получают пять очков
территории, а белые получают плотность в виде гигантской "скобки".
Вернемся к фигуре 2. Естественно, что на б.16 черные решили отдать эти три камня
за получение хорошей формы.
Черные играют 17, а затем захватывают белый камень

19 и 21. Белые захватывают три черных камня 20 и 22. Затем черные играют 23.
Читатель может видеть, что у черных имеется дне разрозненные группы: три камня
на верхней стороне и два - в центре.

Принцип Го гласит: *"Нельзя давать соединится двум слабым группам"*.
Исходя из сказанного, куда играть

белый 24: в

«А», «В» и «С»?

Ответ А.

Это-ошибочный ответ. Черные отыгрывают сэнтэ 1, а затем соединяются 4. Если белые сопротивляются этому, играя 5 и 7, то ходы черных 8, 10 и 12 ставят их на место. Если вместо 9 белые играют в 10, то черные отыгрывают сентэ в "А", а затем забирают угол

ходами в «В», б.«С» и ч."D ".

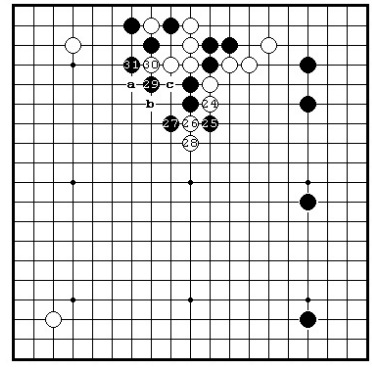
Ответ В.

Этот ход был сыгран в партии. Начиналась трудная борьба, продолжение которой читатель увидит на фигура 3.

Ответ С.

Это правильный ход. Нельзя давать соединяться двум слабым группам противника. Черные отыгрывают сентэ 2-7 и сейчас у белых миаи: "А" и "В". Если ч."В", то б."А". Если ч. "С", то б. "В" захватывает черную группу на верхней стороне.

Фигура 3 (24-31).



Белые, вопреки принципу Го, сыграли 24. Ч.25 загоняет их в "куклу", однако ч.25 - неточность, так как он позволил белым сыграть в 26 и загнать два черных камня в "куклу". С учетом того, что два черных камня слабее двух белых камней, то для них последствия плохой формы будут более чувствительны. Нужно следовать поговорке Го: *"Всегда загоняй, камни*

противника в куклу и не позволяй

свои камни загонять

в куклу". После сентэ 27 черные пытаются соединиться 29. Последовал сентэ-обмен 30-31.

Известно, что чем больше дам» у

группы, тем она сильнее. Принцип Го гласит: *"При борьбе без необходимости старайся не уменьшать дамэ у своей группы"*. Сейчас ход белых. Куда сыграть б.32;

в «А», «В», или «С»?

Ответ А.

Это правильный ответ. Нужно резать в 1, не отнимая у себя дамэ. Если ч.2, то б.3 забирает разрезающие камни согласно поговорке Го: *"Всегда забирай разрезающие камни противника"*. Причем этот ход всегда является самым срочным и самым большим ходом на доске. Теперь ход черных в "А" не является сентэ, как в ответе А к фигуре 2 и белые могут защитить угол, играя в "В". Вернемся к ч.25 на фигуре 3.

Сейчас можно видеть, что он спровоцировал б.26, который загнал два черных камня в "куклу" и которые сейчас захвачены благодаря плохой форме. В отсутствие белых @ этого бы не получилось. Если вместо 2 черные играют в "C", то белые дают атари в 2, черные играют "D" и белые могут защититься в "A", либо

начать хорошее ко. И все

это благодаря лишнему дамэ у четырех белых

камней.

Ответ В.

Это также, правильный ответ. "Куклу" нужно атаковать с бамбовых точек. У черных имеется единственный ход - это защита в 2. Черные дают атари 3, оставляя лишнюю степень в 7. Черные отыгрывают сентэ 4, а затем защищают группу на верхней стороне ходом 6. Белые в сентэ снимают черный камень ходом 7, вынуждая черных тянуться на 8. Идет борьба за центр, от которой без видимых

причин нельзя отказывать ни черным, ни белым, согласно принципу

98

Го: *"Контроль над центром дает контроль над позицией по всей доске"*. Борьба продолжается до ч.16, обеспечивая черным хорошую форму. Однако б.17 забирает разрезающие

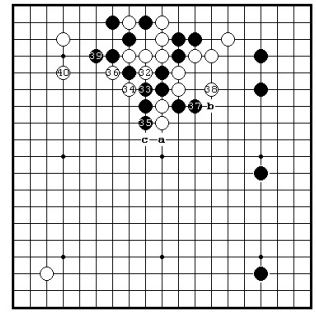
камни, а вместе с ними и партию.

<u>Ответ С.</u>

Этот ход был сделан в партии. Нельзя сказать, что этот ход хуже или лучше. Борьба явно в пользу белых.

Поэтому, как ни играй, всё хорошо.

Фигура 4 (32-40).



Белые протыкаются 32, а затем дают атари 34, угрожая взять четыре черных камня в сите. Черные вынуждены тянуться 35, а белые

получают поннуки 36. Теперь у белых точки миаи: 39 и «А». Черные отыгрывают сентэ 37, а затем занимают миайную точку 39. И хотя б.40 - не ошибка, все же белым нужно играть в «А», следуя диаграмме ответа В к фигуре 3. Сейчас черные в ущерб своей группе на верхней стороне, решили построить плотность на центр. В этих случаях нужно следовать поговорке Го; *"Строй плотность при помощи "стены" или поннуки"*. Плотность - это группа камней без слабостей. Учитывая это, куда нужно сыгратьб6.41: в «А», «В»

или «С»?

Ответ А.

Это единственно правильный ход. Он диктуется сразу двумя принципами Го; *"Возьми разрезающие камни" и "Строй плотность при помощи стены или поннуки"*. После этого хода черные

надежно контролируют центр.

Ответ В.

Этот ход был сделан в партии. Он нарушает принцип го и поэтому он не верен.

Ответ С.

Аналогичен ответу В.

Фигура 5 (41).

Черные играют 41, осознавая, что ход в этот пункт будет для них очень неприятным.

Конечно, черные нацелились закрыть центр и правую сторону, играя сэнтэ в "А".

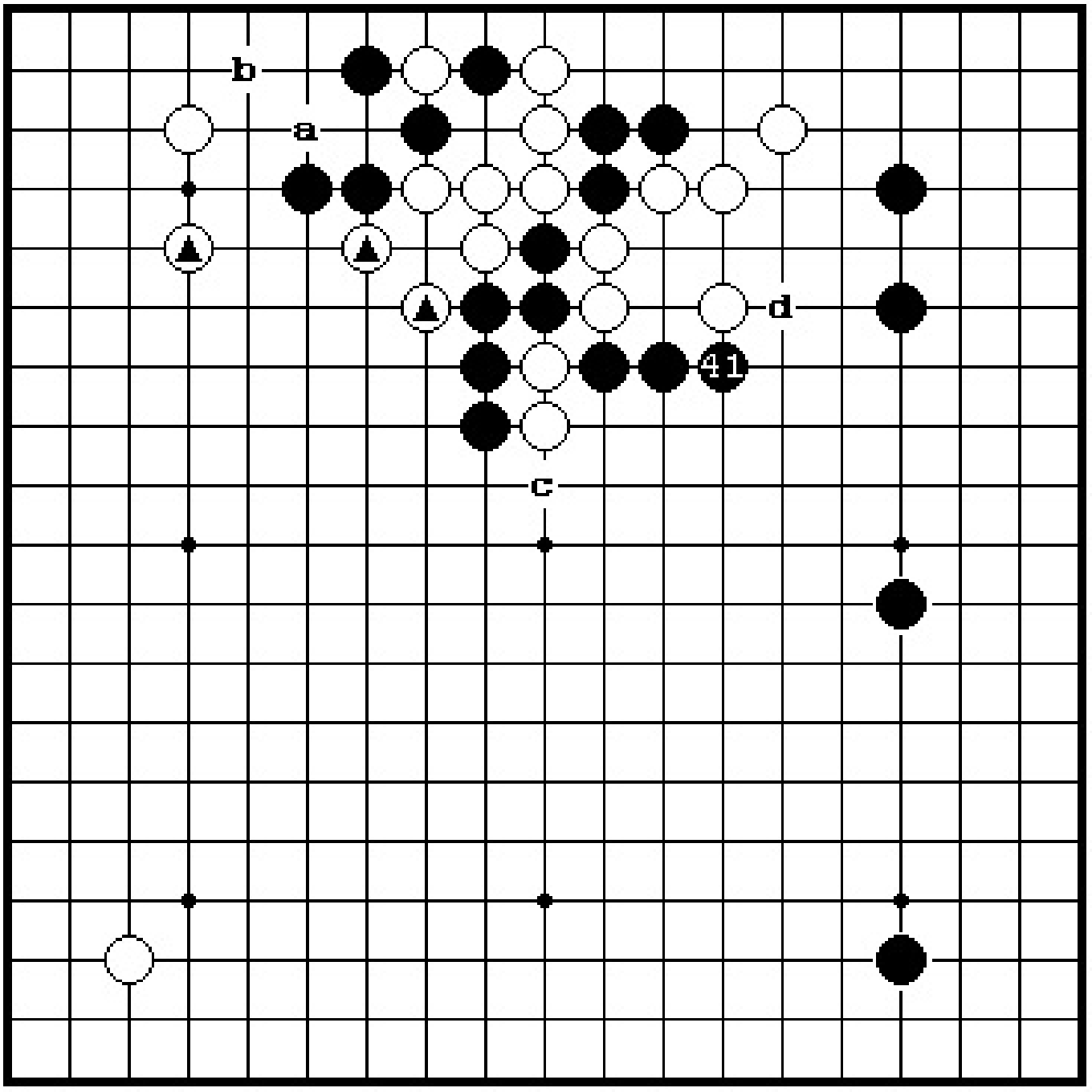
Однако, проблема адяи двух белых камней в центре остается и что самое главное, черные запустили группу на верхней стороне. При атаке слабой группы противника следует руководствоваться принципом Го;

"При прямой атаке группы -

вышибай базу из- под нее". Куда нужно играть б.42: в «А», «В» или

«С»?

99



ol
бо
сл

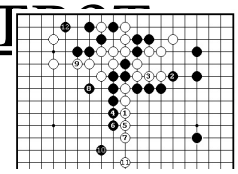
f i g 5

Ответ В.

Это - правильный ход. Этот ход выбивает базу из-под черных. А с учетом того, что черные не могут вырваться из оцепления, образованного тремя белыми камнями @
в форме "копья", то черная группа" пленная. Заметим, что для выживания черным нужно было, также, сыграть в точку «В». Это - закон Го. Как правило, ход на атаку и защиту находится в одной точке, следуя поговорке Го: *"Лучший ход*

противника - твой ход".

Ответ

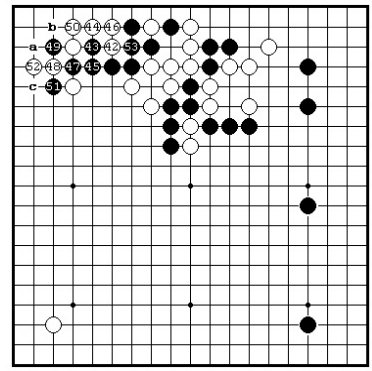


С.

Это

неплохой ход. Борьба в центре всегда важна. Однако черные отыгрывают ходы 2-10, а затем успевают защитить свою группу на верхней стороне ходом 12.

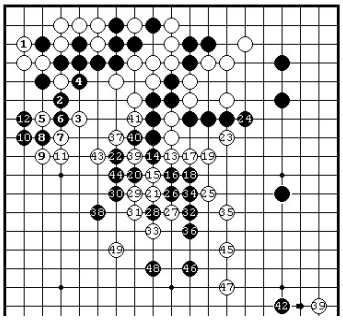
Фигура 6 (42-53)



Белые сыграли 42 в надежде убить черную группу. Заметим, что если бы белые сыграли 42 в 44, образуя

форму "меч", то у белых не было бы шансов, даже на борьбу, так как "меч" - форма без слабостей. А теперь ч.43 бьет в слабую точку белых. Белые защищаются 44 и 46.
Ч.47 снова бьет в слабую точку иккен-тоби белых. Белые могут отрезать в 53, но тогда ч.49 забирает угол, следуя принципу:
"Отдай малое, возьми большое".
Черные отыгрывают сентв 49 и 51, а затем защищаются 53, Куда должны сыграть черные: в «А», «В» или

«С»?



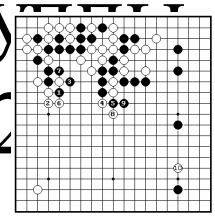
При выборе ответа придерживайтесь принципа Го: *"Ограничение плохого адзи является срочным ходом"*.

Ответ А.

Это правильный ход. Когда плохое адзи надежно ограничено, то у противника нет сэнтэ ходов против этой группы. Наоборот, у белых сейчас имеется сентэ ходы против черной группы на верхней стороне. Рассмотрим один из возможных вариантов. Б.1 надежно защищает группу, ликвидируя любые адзи: Если черные играют 2, то белые могут сыграть 3, угрожая вытащить белый камень. Если черные - 4, то белые играют 5 в надежде получить здесь хоть какую-нибудь форму, даже ценой жертвы камня. Черные

протыкаются 6, а затем режут 8. Белые дают атари 9 и в сентэ строят форму 11. Получив плотность на левой стороне, белые используют ее для атаки черных камней в центре, играя 13; на ч.14 белые отвечают, казалось бы,
немыслимым ходом 15. Однако, на ч.16 и 18 белые отвечают 17 и 19, а на защиту
черных 22 играют сентэ 23 и угрожают захватить два черных камня ходом 25.
Черные вырываются 26. Следует форсированные ходы до ч.36. Отметим, что если
черные вместо атари 30 сразу играют

32, то белые играют в 30 и легко захватывают
черные камни. На ч.36 белые занимают критическую точку центральных черных
камней 37. Если черные играют 38, то белые отыгрывают сентэ 39, 41 и 43, а
затем атакуют черные камни в центре ходами 45 и 47. Белым нечего бояться за
свои камни в центре. У них - хорошая форма поннуки. После б.49, образующего
вместе с камнями 37 и 33 форму "змея", черным будет трудно спасти сразу две



группы
Д.2
Если на
б.7 на

диаграмме ответа А
черные играют 1 сюда, то белые оттягиваются 2, а на ч.3 играют сентэ 4, 6 и 8, которые помогают белым получить камни в центре. Затем белые вторгаются в мое черных ходом 10, получая равную позицию.

Ответ В.

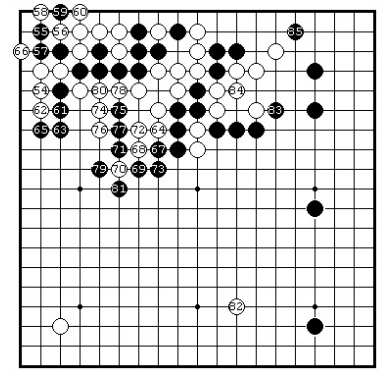
Это плохой ход. Он не полностью ограничивает адзи в углу и у черных есть
сентэ-ход в "С", на фигуре 6.

Ответ С.

Этот ход был сделан в партии. Белые не ограничили плохое адзи в углу и поэтому у черных появилась целая серия

сэнтэ ходов, которые читатель увидит на следующей фигуре.

Фигура 7 (54-85).



Белые не ограничили свое плохое адзи ходом 54 в 57, В результате черные ходами 55-59 усиливают адзи, а затем ходами 61 и 65 отыгрывают сентэ. Сравните ату позицию с диаграммой ответа А на

фигуре 6. Совсем другая картина. Здесь после строгого ограничения адзи, белые получают сентэ- ходы против слабой черной группы. Именно в этом заключен смысл Го: *"Не, давай противнику проводить сентэ ходы, и наоборот, самому находить и играть сентэ ходы"*. После защиты черных 73 белые атакуют черную группу 74. В результате после ч. 81 белые забрали более двадцати пяти очков территории, захватив черную группу, а черные получают идеальную плотность при помощи поннуки, которая оказывает влияние на всю оставшуюся часть доски. Сейчас у

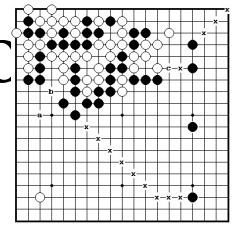
белых сорок восемь очков на верхней стороне и в левом верхнем углу, четыре очка в левом нижнем углу и коми - 5,5 очков. Всего - 57 очков. Подсчитаем количество очков у

черных с использованием Д.З.

Д.З. Белые могут уменьшить левую

сторону с помощью сентэ хода в "А" или пролаза в "В". Черные имеют сентэ-ход в "С". В правом верхнем углу у белых нет вторжения в сан-сан из-за адзи трех камней на верхней стороне. С учетом этих замечаний на Д.З проведена условная граница

черного



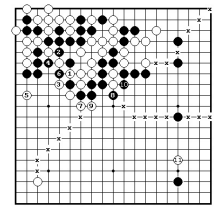
помощью xxx.

Это мойо содержит сто двадцать два очка. Практика показывает, что как правило размочить больше половины мойо
никогда не удается. Поэтому, когда читатель строит мойо, то он должен

учитывать это обстоятельство при оценке баланса территорий следующим образом; *количество очков в мойо делите пополам и прибавляйте остальные территории.* Отметим, что это приблизительная оценка. Более точные методы оценки территории, образованной из мойо, основаны на учете максимального (с точки зрения территории) вторжения в мойо. Оставшаяся после максимального вторжения территория дает читателю

точную оценку территории мойо.

Вернемся к фиг. 7. Итак, белые имеют пятьдесят семь очков верной территории, а
черные имеют мое на сто двадцать два очка. По нашей приблизительной оценке
получается, что черные имеют шестьдесят одно очко, то есть черные лидируют в
партии. Значит белые допустили ошибку. Белые нарушили важный принцип Го:
"нейтрализация влияния противника важнее получения территории”. Б.76



нарушает этот философский принцип.

Д.4. Вместо б.76 на фигуре 7 лучше сыграть атари 1, как на этой диаграмме. Черные вынуждены отвечать 2 и 4. Далее, белые играют сентэ 5, угрожая убить черную группу, а затем отыгрывают сэнтэ 7 и

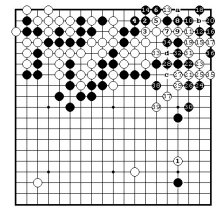
9, строя свою зону влияния и частично нейтрализуя зону влияния черных. Окончательно, белые вторгаются ходом 11, доводя моё черных до требуемых размеров. Оценим баланс территорий, используя линии ххх на данной диаграмме и нашу приблизительную оценку мое. Белые имеют тринадцать очков в левом верхнем углу, четырнадцать очков на верхней стороне и их мое на левой стороне составляют тридцать два очка. Делим тридцать два на два и находим, что территория белых с учетом коми составляет

сорок восемь
очков. Черные в правом нижнем углу имеют шесть очков, на верхней стороне .
- шесть очков и их мое на правой стороне и в центре содержит сорок восемь
очков. Всего - тридцать шесть очков. Значит белые лидируют в партии приблизительно с разницей в двенадцать очков. Вот так вот работает на практике
принцип Го; *"Размочить влияние противника гораздо важнее, чем*

получить себе

территорию".

Вернемся к фигуре 7. Ходом 81 черные получили прекрасную форму, образовав зону



влияния на всю оставшуюся часть доски. Сейчас белые стоят перед трудной проблемой выбора следующего хода. Они сыграли б.82. Черные отыгрывают безусловное сентэ 83, а затем играют ч.85.

Задача 1. Ход белых.

Является ли ч.85 на фигуре 7 сентэ-ходом?

Ответ на задачу 1.

Д.5. Ч.85 на фигуре 7 не является сэнтэ-ходом. Белым следует играть 1, выравнивая игру. Итак, белые сыграли тэннуки в правом верхнем углу. Ход переходит к черным. Построим дерево расчета. На тэннуки белых черные могут сыграть в 5, 3 и 2. Автор предоставляет читателю построить ветви дерева расчета, связанные с ходами черных в 3 и 5.

Рассмотрим основной вариант - ход

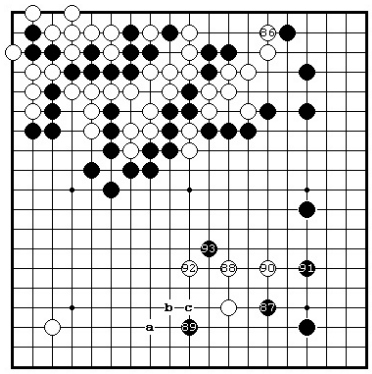
черных 2. Белые отыгрывают сентэ 3, 5, 7, 9, 11, а затем вбрасывают камень 13. Черным снять его в "А" нельзя зра вбрасывания в 14 и тем самым захвата разрезающих камней благодаря слабости черных в”В". На защиту в 14 белые отыгрывают сентэ 15,17 и 19, а затем выпрыгивают в открытое пространство ходом 21. Белые выжили и размочили мое черных, поэтому ч.85 на фигуре 7 не является сентэ-ходом. Далее, автор приводит наиболее принципиальный вариант атаки белых камней на правой стороне. Однако белые, используя большое

открытое пространство и слабости в форме черных, легко выживают. На б.21 черные
проталкиваются 22, а затем уменьшаю глазное пространство 24 и 26. Б.27 угрожает
сыграть в 28 и захватить три черных камня. Черным нельзя играть 28 в "C" из-за
б."D". Далее, белые играют сентэ 29, угрожая ходом в 30. Затем

отыгрывают сентэ
31, 33 и 35 на угрозе построения двух глаз. И окончательно, белые играют

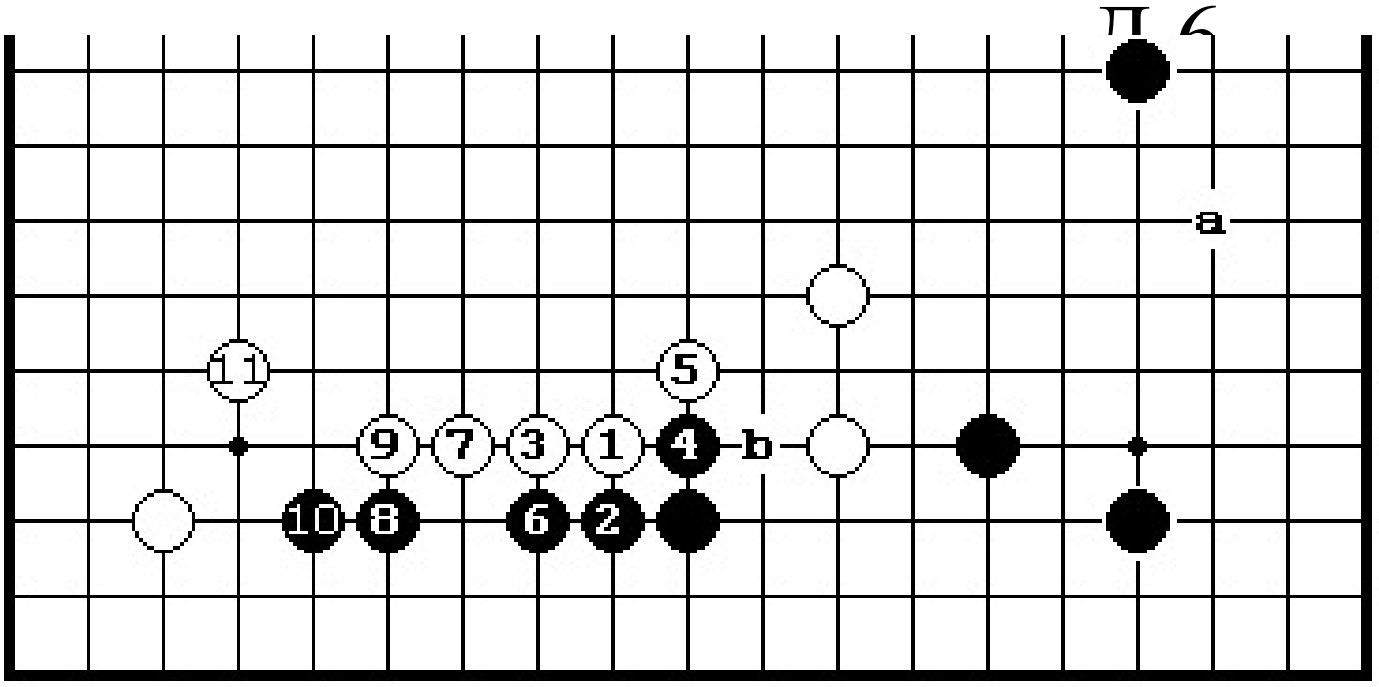
сентэ 37,
угрожая отрезать черные камни, а затем выбегают в центр ходом 39, спасая свою
группу. Хочется отметить, что это стало возможным исключительно благодаря сэнтэ-ходам. На атаке слабой черной группы белые сыграли пятнадцать из девятнадцати сэнтэ-ходов.

Фигура 8 (86-93).



Белые поверили черным и защитились 86. Черные защитили угол 87. На б.88 черные осуществили вторжение 89. Ход белых 90 - грубая ошибка. Это - "спасибо-ход". Он сильно уменьшает

шансы белых при вторжении на правую сторону.



с

Играть как показано на этой диаграмме. Ходы до б.11 - форсированные. Сейчас у белых есть миаи: вторжение на правую сторону в "А" или получение формы в "В". И

хотя у белых очень трудная игра, но они на данной диаграмме строго следовали принципу Го; *"Размочить влияние противника важнее, чем*

получить территорию".

Вернемся к фигуре 8. После обмена б.90 - ч.91 белые играют 92, на что черные
ударяют по форме 93. Куда следует сыграть б.94: в «А», «В» или «С»? При выборе хода обратите внимание на тот факт, что у белых на нижней стороне больше камней, чем у черных. Во-вторых, обратите внимание на присутствие ч.93 и в-третьих,

постарайтесь использовать принцип Го: *"Начинай борьбу там, где ты сильнее"*.

<u>Ответ А.</u>
Это почти правильный ответ. Он начинает борьбу в выгодном для белых районе. У белых больше камней на нижней стороне, значит они здесь сильнее черных. Однако, он не учитывает слабость в форме белых, созданную ч. 93 на фигуре 8. А раз есть слабость,

то в конце концов придется потратить темп и закрыть ее. Если на ч.2 белые играют 3 из этого направления, то после ч.6 у черных миаи "А" и "В". Теперь центральная белая группа попадает под атаку, а значит белые не смогут сильно размочить мое черных.
Д.7. Если на ч.2 белые играют 3, в этом направлении, то
после ч.10 белые должны потратить темп на ликвидацию
слабости ходом 11.

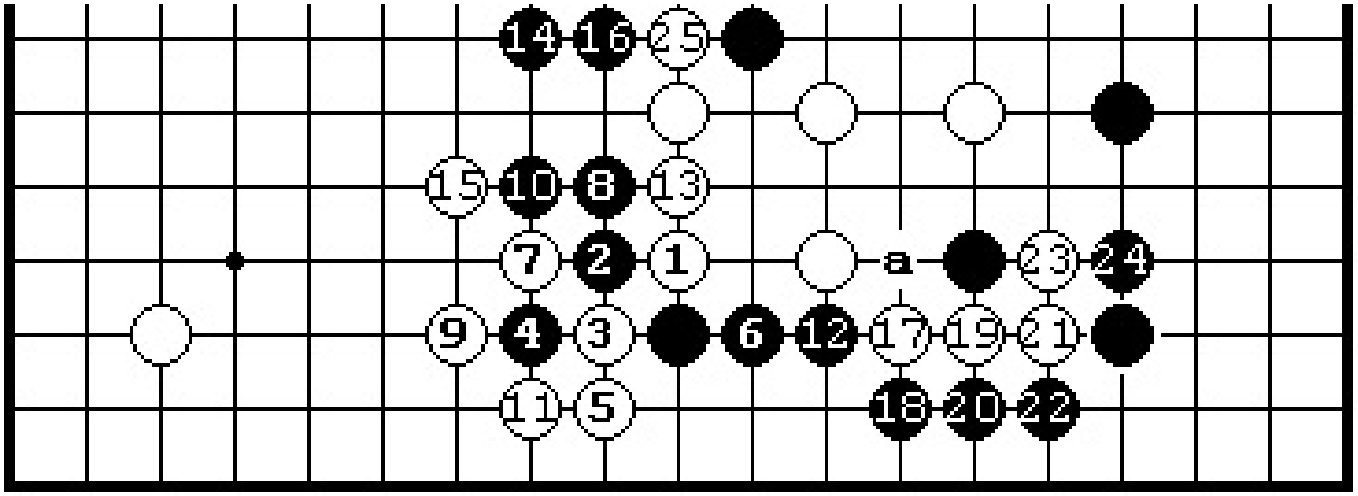
Ответ В.

Этот ход был сделан в партии. Он в какой-то мере прикрывает слабость белых. Однако он не строго атакует черных, так как не грозит выбить базу. Продолжение, связанное с этим ходом можно увидеть на фигуре 9.

Ответ С.

Это- правильный ход. Ходом 1 белые защищают свою слабость. Если черные играют 2, то б.3 не дает черным получить базу на стороне и одновременно позволяет белым

получить очки в левом нижнем углу. Это - правильная стратегия, так как белые сильнее черных в этом районе и любая борьба здесь будет благоприятной для них.
Если черные играют 4, то следует форсированный
вариант до ч.8. Далее, возможное продолжение за белых показано на этой диаграмме. Белые атакуют 9, черные отвечают 10, белые играют 11 и 13 с угрозой вторжения на правую сторону. Укрепив группу в центре, белые могут попытаться захватить левую сторону ходами 15 и 17.



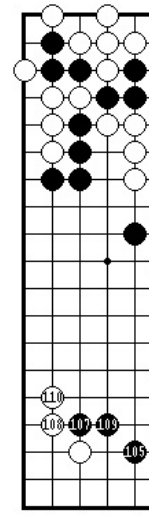
и

удовольствием разрежут на 3, так как они сильнее в этом районе. Далее, следует форсированный вариант до ч.12. Б.13 заставляет черных отвечать 14 из-за угрозы хода белых в этот пункт. Белые отыгрывают септэ 15, а затем режут в 17. Черным нельзя резать в "А", так как они проигрывают самэай. Черные вынуждены тащиться до хода 24, а белые устанавливают свою группу в центре ходом 25. Результатом этой

борьбы, выгодной для белых стала территория белых в левом нижнем углу и укрепление белой группы в центре доски с возможностью вторжения на правую сторону черных,

105

Фигура 9 (94-113).



Б. 94 позволяет черным получить базу на нижней стороне. Черные ходами 95-101 воспользовались этой возможностью. Вместо б.102 лучше установить форму ходами в 104 и "А". Вместо б.106 лучше вновь сыграть в "А", предотвращая сентэ черных 107 и 109. Даже, если черные разрежут белых на две группы, центральная группа белых в состоянии

выжить самостоятельно. Запись партии прервана на 113 ходе черных.

Окончательно, белые сдались.

106